

JUEGO PC FOOTBALL CLUB SIMULATOR 18/19 ¡GRATIS!
¡LLEVA TU CLUB A LO MÁS ALTO EN LA NUEVA TEMPORADA!

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES

micromanía

Nº 283 ENERO
POR SÓLO 3,99 €

PREVIEW

Resident Evil 2

RACCOON CITY TE DA LA BIENVENIDA... ¡DE NUEVO!

REPORTAJE

Anthem

BIOWARE DESVELA LA ACCIÓN DEL FUTURO

AHÓRRATE 5€ JUST CAUSE 4



LOS 50 JUEGOS MÁS POTENTES PARA PC EN 2019

Cyberpunk 2077 • Devil May Cry 5 • Doom Eternal • Left Alive • Metro Exodus • Rage 2 • Rune • Sekiro Shadows Die Twice • Skull & Bones y muchos más....



REPORTAJE

Elige tus gafas de RV

LOS MEJORES MODELOS DEL MERCADO

HARDWARE

Jump Force

¡LOS HÉROES DEL MANGA INVADEN TU PC!

Número 283
P.V.P. CANARIAS 4,14€
AÑO XXXIV
8 424094 820313

VUELTA A LA CASILLA DE SALIDA



Francisco Delgado
Director

Una vez más, despedimos un año y le damos la bienvenida al nuevo. 2019 ya está aquí, y tras doce meses de disfrutar como locos de auténticos juegazos, ver nacer nuevas tecnologías de hardware, renovarse las familias de los componentes de nuestros equipos y exprimirlos hasta la última gota, se avecina una nueva temporada de novedades, desafíos y avances. Es un momento en el que se unen la nostalgia por lo que dejamos atrás –aunque siempre con la posibilidad de volver sobre ello– y la expectación e ilusión por lo que nos espera, ya sean juegos, eventos, ferias o componentes. Y mucho de ello, por cierto, a la vuelta de la esquina. Han sido, de nuevo, doce meses de ilusiones –a veces satisfechas, otras no tanto–, expectativas, alguna frustración que otra y mucha pasión por el PC y los juegos. Y aunque parezca mentira, pues año tras año volvemos a lo mismo, ha sido uno realmente para recordar. Es como el día de la marmota, volver a la casilla de salida una y otra vez, pero en el mejor de los sentidos. ¿Pueden decir lo mismo los fans de los juegos en otras plataformas? ¿Han podido disfrutar de nuevas tecnologías en hardware gráfico? ¿Han visto una nueva familia de procesadores llegar a sus máquinas? ¿Han abierto nuevas tiendas online para disfrutar de sus títulos más esperados? A veces me sigue sorprendiendo que cuando se habla de videojuegos en los grandes medios de comunicación, por defecto se asuma que se habla de consolas. Aunque, bien pensado, casi le hace sentirse a uno como parte de un grupo muy especial, reservado para un puñado de auténticos entusiastas. Así que, prepárate para empezar de nuevo, con entusiasmo, un año apasionante. Bienvenido a Micromanía.

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

Sigue toda la actualidad en: ***www.micromania.es***

micromanía.es

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Diseño y Autoedición
Carlos García

Colaboradores
J.A. Pascual, O. Díaz

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Directora Comercial
Mónica Marín
mmarinsarrion@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L. Telf.: 91 657 69 00
Transporte: Boyaca
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean Publishing

BLUEOCEAN PUBLISHING

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
1/2019
Printed in Spain

Depósito legal: M-15.436-1985

SUMARIO

26 LOS 50 JUEGOS MÁS POTENTES PARA PC EN 2019
Un vistazo a algunos de los juegos más destacados y esperados para el próximo año. ¿Has elegido tu favorito?

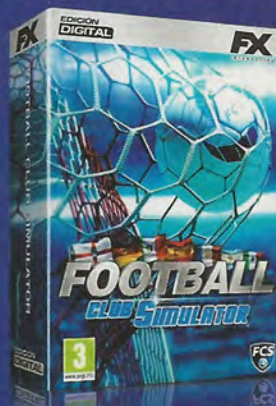


52 GAFAS DE REALIDAD VIRTUAL
Si estás pensando en dar el salto a la Realidad Virtual en 2019, lee este informe sobre los mejores modelos.



micromanía te regala

FOOTBALL CLUB SIMULATOR 18/19







62 **¡GANA EL CAMPEONATO ESTA TEMPORADA!**
Un juegazo de estrategia deportiva para llevar a tu club a lo más alto en la actual temporada de fútbol. ¡Demuestra que eres el mejor!



20 **RESIDENT EVIL 2**
El regreso a Raccoon City está a la vuelta de la esquina. ¿Estás listo para disfrutar del nuevo horror del clásico de Capcom?



66 **DARKSIDERS III**
Gunfire Games se sale con la tercera entrega de «Darksiders», que continúa la trama de la investigación sobre el Apocalipsis.



78 **JUMP FORCE**
Los personajes de manga más populares del mundo se unirán en un juego de lucha que promete ser impresionante. ¡Descúbrelo!



14 **ANTHEM**
Ya queda menos para sumergirnos en el nuevo mundo de BioWare, que nos llevará a explorar a un extraño planeta alienígena.

ÍNDICE POR JUEGOS

FINAL FANTASY XIV SHADOWBRINGERS

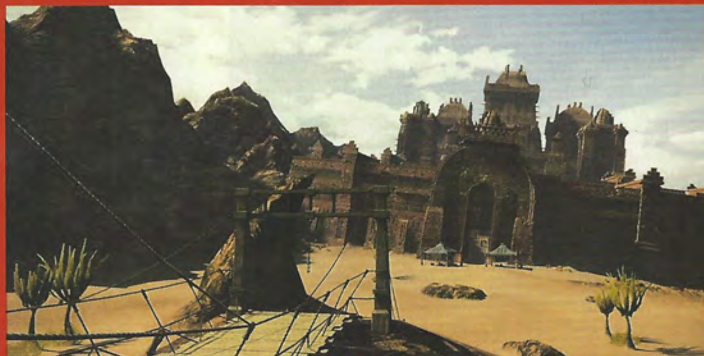
¡La oscuridad cae sobre Eorzea!

■ ROL ONLINE ■ VERANO DE 2019 ■ SQUARE ENIX

Los Guerreros de la Oscuridad llegan al universo de «Final Fantasy XIV» para enfrentarnos a nuevos desafíos más temibles, duros y apasionantes. El Fan Festival de Las Vegas, celebrado el pasado noviembre, trajo el anuncio oficial de «Shadowbringers» que llenará de novedades el juego. Desde la subida del personaje al nivel 80, la presentación de la nueva profesión del Mago Azul, nuevas regiones que explorar, nuevas tribus, cambios en el sistema de acciones, la Nueva Partida +, un nuevo sistema de PNJ de confianza, la desaparición de la barra de TP... Vamos, que la sombra de la Oscuridad ya está creciendo y va a ser increíble para el fan.



LLEGAN CAMBIOS IMPORTANTES A LAS ACCIONES. Sobre todo a las de rol. Es algo que se verá afectado, también, por la subida al nivel 80 del personaje.



NUEVAS ZONAS A EXPLORAR. Aunque aún queda mucho por desvelar, ya se conocen nuevas regiones como el bosque de Rak'Tika o la desértica Ahm Araeng.

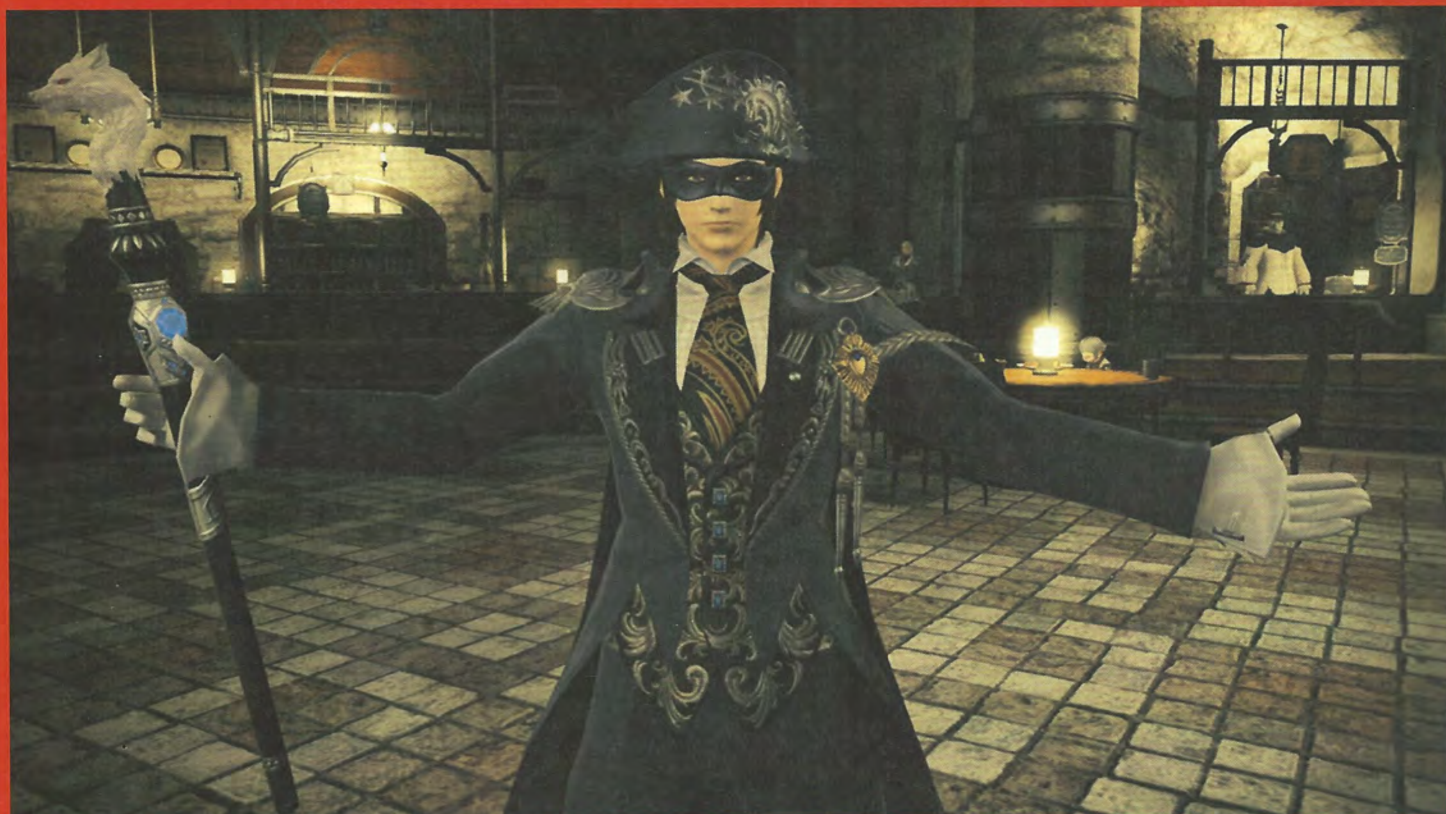




¡«FINAL FANTASY XIV» CRECE! Nuevos desafíos, nuevas regiones que explorar, más nivel de personaje, nuevas profesiones, nuevas tribus -como los Un Mou de la imagen-. ¡Más rol online!



LAS COSAS SE PONEN FEAS... El Guerrero de la Luz se verá cara a cara con un enorme poder al que no podrá derrotar, lo que unido a la caída de los Scion, augura enormes desafíos para el futuro.



¡LLEGA EL MAGO AZUL! La nueva profesión disponible en «Final Fantasy XIV» llegará, incluso, un poco antes que el propio «Shadowbringers». Se incorporará al mundo de juego con el parche 4.5. La primera parte del parche estará disponible en enero, y la segunda en marzo, antes de lanzamiento de la expansión en verano.

ESL APUESTA POR LA CANTERA Y LA EXPANSIÓN

Con una historia que abarca dos décadas, ESL tiene en España una de sus mejores opciones para crecer y conseguir que los eSports maduren. No solo en cuanto a jugadores y profesionales directamente relacionados, sino también frente a empresas e instituciones que buscan una forma de llegar a un público joven.

CON INTEL, LA COLABORACIÓN DE ESL ha ido en paralelo a una trayectoria ascendente en cuanto a espectáculo.

El balance de ESL, de cara a averiguar cómo se presenta el futuro, es lo que nos afecta hoy. Los clubes han cobrado protagonismo y los equipos aspiran a robar titulares al fútbol o la política.

Por otro lado, empresas de gran calado se meten en los eSports con inversiones millonarias de las que cuesta ver un retorno. Son apuestas a largo plazo o incluso pueden verse como desesperadas, con el objetivo de enganchar a nuevas generaciones que no ven televisión, ni escuchan la radio, pero sí son objetivo de una nueva forma de hacer publicidad.

Para administrar todos los frentes, no solo el estrictamente deportivo, empresas como ESL se han constituido en grandes conglomerados de profesionales.

Un 2018 internacional

La profesionalización del sector ha sido visible. Con ESL Masters España como la principal herramienta, junto a competiciones y socios que han apoyado el proyecto estos meses de atrás. Una de las máximas de la compañía es "From zero to hero". Así vemos novedades que se introducen en los torneos, de cara a hacerlos más accesibles o adaptarse a las necesidades de todos los actores. Desde los profesionales que entrenan y compiten, hasta los que están en el lado de la producción o buscan patrocinadores.

Para hacer un repaso, vemos que a nivel internacional las ESL One han contado con «DotA 2», «PUBG», «CS:GO» y «Street Fighter V» entre sus eSports. De enero a octubre ha habido grandes competiciones y premios en estos torneos. Junto a las Intel Extreme Series, ya muy veteranas, «StarCraft II» sigue presente, junto a «CS:GO». Ciudades como PyeongChang, Katowice, Sydney, Chicago o Shangai han sido escenario de sus grandes eventos. Sin dejar de lado las Pro League en Dallas y Odense. Precisamente en estas últimas se vio a Astralis como el primer equipo en conseguir el millón de dólares dentro del Intel Grand Slam. Un dato llamativo y que se une a la inclusión de «Rainbow Six Siege» dentro del circuito oficial de ESL, también con una gran inversión en premios y organización.

Desde España, con proyección

ESL Masters es la marca que sirve para exportar la emoción y ganas de la compañía desde España. El formato se ve sometido a revisiones continuas y busca ampliar el repertorio; no solo se juega a «CS:GO». Dreamhack Valencia, Canarias eSports Week o los eventos celebrados en Movistar Riders eSports Center son una muestra de la salud con que se presenta el formato. La verdad es que la colaboración de ESL con Telefónica solo parece haber em-



EL OBJETIVO DE ESL MASTERS EN ESPAÑA es fomentar la profesionalización del sector de los eSports.

100 MILLONES DE DÓLARES INVERTIRÁN INTEL Y ESL

en los próximos tres años, tras firmar un acuerdo que extiende su colaboración. Una que se extiende durante casi dos décadas en el mundo de los eSports, desde que empezó el patrocinio de Intel Extreme Masters.



LA ESL ONE es de las competiciones donde «DotA» 2 es la estrella indiscutible.

pezado a rodar, incluso con la implicación de entidades como ACB y la Copa del Rey de baloncesto entre medias.

De cara a repasar eventos destacados, la Predator Rainbow Six Siege Major de invierno también ha marcado los tiempos en 2018. Con un título que se ha hecho muy fuerte en Brasil, pero donde Ubisoft ha apostado por expandir su éxito a nivel mundial. Otro nombre a destacar es «HearthStone», con sus ESL Major Series que estuvieron de febrero a mayo, con vistas a saber qué hace Blizzard con su marca en 2019. «FIFA 18» no cedió protagonismo, aunque su terreno de juego sean las consolas. Hasta TVE ha probado las aguas de los eSports junto a ESL este año, con Clash Royale RTVE Championship y Challenge.

La búsqueda de oportunidades parece haberse contagiado a muchos actores. La inauguración de Imagin Café en Barcelona puede tomarse también como un referente.

El espacio multidisciplinar incluye una zona para tomar un tentempié. Pero el resto de sus salas alberga charlas formativas, coworking, zonas multimedia, tienda, exposiciones y un apartado para los eSports con ESL como responsables del mismo. Es una idea que se puede exportar a otras ciudades y que puede ser una vía de negocio extra.

Precisamente, las marcas que se interesan por los eSports parecen alimentar un gran movimiento a escala mundial y, por supuesto, local. Carrefour eSports Tournament repartió 10.000 euros en premios el año pasado. Media Markt tampoco ha perdido la oportunidad de ir junto a ESL con su liga MM ACER Predator. Pero ha sido la entrada de una entidad muy particular la que parece dar el giro final en los eSports; MAPFRE, con su experiencia en el automovilismo, junto a la ganada en multitud de sectores.

Los deportes tradicionales no son desconocidos para una aseguradora. Con relaciones que alcanzan todos los niveles de la competición y que, con los eSports, no van a ser menos. Desde el punto de vista, no solo de la financiación, sino con el apoyo en terrenos cada vez más importantes. La gestión de equipos humanos cada vez mayores es vital en ESL y en cualquier otra organización. Así, vemos las sinergias que pueda tener cada tipo de empresa junto a los eSports. El intercambio de activos, junto al aporte económico, empieza a verse en este sector como un valor de cara a crecer de forma exponencial.

Empresas que mueven cientos de millones de euros, con redes en muchos países y una estructura cada vez más compleja, son las que nos invitan a pensar en el futuro de los eSports. Uno que libra muchas batallas; desde deportivas a jurídicas y políticas. Donde hay cabida para todo tipo de profesionales y que, solo ahora, da oportunidades a cualquiera que se vea tentado por entrar en este terreno. La competencia es dura, sobre todo si miramos a Estados Unidos, Corea o China. Pero, desde España parece haber un plan bien trazado para repartir el pastel.

> "Multitud de compañías empiezan a apostar por la esponsorización en eSports"

HASTA UN CAFÉ

El espacio Imagin café de Barcelona es algo sorprendente. Porque su horario no está en línea con otras opciones relacionadas con los eSports. Tampoco es un sitio donde hacer bootcamps, de cara a afrontar competiciones en la zona de Barcelona o dar el salto al aeropuerto más cercano. Para esto hay opciones como Elite Gaming Center, no muy lejos del café que nos ocupa.

Lo que ofrece Imagin café va más en línea con la unión de disciplinas. Con la cultura y la forma de entender a profesionales, aficionados o visitantes que solo pasen por ahí. De domingo a miércoles, de 8 a 22 horas, o de jueves a sábado, hasta la media noche, se puede pasear por sus instalaciones. Están en Carrer de Pelai, 11, 08001 Barcelona y surge de una iniciativa de Caixabank.



IMAGIN CAFÉ ES UN PUNTO DE REUNIÓN PARA PROFESIONALES, aficionados y cualquiera que se deje caer por sus zonas enfocadas al negocio, la cultura y ocio más actuales.



LA INCURSIÓN DE MAPFRE no se basa solo en el aporte económico, sino en el intercambio de activos y experiencia.

EPIC SE PICA CON EL JUEGO CRUZADO



FORTNITE PUEDE HABER SENTADO LAS BASES para la revolución contra Steam que ni Microsoft ha sabido convertir en éxitos.

La experiencia de «Fortnite» con el juego entre consolas, móviles y PC ha desatado la euforia en Epic Games. La compañía saborea el éxito de su juego estrella y apunta a multitud de objetivos. Aunque, de primeras, la precaución parece ser la respuesta de "los otros", con episodios de pánico que se deben analizar con paciencia.

El caso de Steam, con su rebaja de las comisiones a los vendedores parece una señal. Si la nueva tienda de Epic cobra solo un 12% o nada, en caso de usar Unreal Engine 4, en Valve se mueven para cuidar el negocio. Aunque, de primeras, solo beneficie a los que tienen más poder económico.

Todas las herramientas y el hacer de «Fortnite» está disponible sin cargo para los desarrolladores de Unreal Engine. Nos referimos a la estructura y opciones dedicadas al juego online entre plataformas diferentes. Esa magia que permite hablar entre usuarios de ordenador, consola o móvil. Una jugada que afecta a servicios de almacenamiento en la nube, gestión de charlas, partidas, logros o trofeos. Algo de lo que puede beneficiarse el jugador, también organizaciones de eSports, pero que resta poder a Microsoft, Sony o Nintendo. Empresas que han invertido mucho en desarrollar sus propias parcelas cerradas...

NOVEDADES DE ENERO

Un año para pensar en lo que viene...

Los cambios en el modelo de negocio de juegos para PC se ven venir. Xbox Game Pass, Humble Monthly, EA Origin o lo que preparan en Epic Games son la prueba. Ya no es solo suscribirse a un juego, toca abarcar el máximo posible al menor precio. Se acabó lo de arriesgar varios años de trabajo a una carta única. Pero no es lo único que puede cambiar. Las ideas fluyen a buen ritmo y pueden pillar a más de uno o una por sorpresa.

ENERO 2019: LANZAMIENTOS



Tales of Vesperia: Definitive Edition celebra el 10º aniversario de la saga de rol japo, con más personajes.



Onimusha: Warlords hará que los más jóvenes se empapen de una saga que vuelve con la mejor producción.



Assetto Corsa Competizione saldrá del acceso anticipado a lo largo de 2019, con todo en su sitio y margen para crecer.



At the gates vuelve a la estrategia por turnos, con el sello de uno de los diseñadores de «Civilization V», Jon Shafer.



Battlefleet Gothic: Armada 2 es otra apuesta de Tindalos y Focus para fantasear sobre batallas estelares.



A Fisherman's Tale tiene todo para ser una referencia de la RV, las aventuras y la fantasía de tener un faro.



Resident Evil 2 se ha hecho mayor, pero su remake lo lleva al máximo nivel de expectación para empezar el año.

EVENTOS A SEGUIR



CES 2019, 8 a 12 de enero en Las Vegas, EEUU, es la feria de la electrónica más famosa y reúne a los sectores que más influyen en lo que compramos el resto del año. *ces.tech*



PAX South 2019, 12 de enero, en San Antonio, EEUU, llena el Convention Center de la ciudad con lo último en tecnología aplicada a los videojuegos. *south.paxsite.com*



Awesome Games Done Quick, del 6 al 13 de enero, ofrecen una versión acelerada de cómo acabarse multitud de juegos y, sin embargo, hacer algo útil o divertido. *gamesdonequick.com*



MAGFest 2019, del 3 al 6 de enero en Washington, EEUU, ofrece cuatro días de videojuegos y su música, entre creadores y aficionados que aprecian su obra. *super.magfest.org*

PRÓXIMAMENTE...

1º TRIMESTRE DE 2019

I LOVE LEGO
Madrid **10 de diciembre de 2018 a 24 de febrero 2019**
Más de un millón de piezas LEGO se mezclan en una exposición para pequeños y mayores.

DREAMHACK
Leipzig **15 a 17 febrero 2019**
dreamhack.com
Una ciudad típica de la antigua Alemania Oriental tiene aún sitio para una Dreamhack al año.

CRACKDOWN 3
15 de febrero 2019 **Microsoft Studios**
crackdown.com
Lo esperamos para antes de verano, al menos en forma de beta multijugador.

SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE
22 de marzo 2019 **Activision**
sekirothegame.com
Queremos pensar que no se retrasará, porque nos ha encantado lo que hemos jugado.

JAPAN WEEKEND
IFEMA, Madrid **16 y 17 de febrero 2019**
japanweekend.com/madrid
La feria dedicada al anime, manga, cosplay, K-Pop y, por supuesto, videojuegos vuelve a Madrid.

HEROES COMIC CON
Feria de Valencia **22 a 24 de febrero**
heroescomicconvalencia.com
Otro evento relacionado con la cultura oriental, con espacio dedicado a los videojuegos.

TAMBIÉN EN 2019 Y MÁS...

MORTAL KOMBAT 11
Warner Bros. **23 de abril** *Mortalkombat.com*
La violencia vuelve a desatarse dentro de los combates míticos en arenas que son un personaje más, lleno de peligros y emoción entre "fatalidades".

RAGE 2
Bethesda **14 de mayo** *bethesda.net*
El mundo árido tiene algunos lugares agradables, pero costará encontrarlos en esta segunda parte de la historia para un jugador de id Software.

SHENMUE III
YSNET **27 de agosto** *enmue.link*
Tras ver los dos primeros episodios, también en PC, solo queda esperar a ver cómo sigue la historia de Ryo Hazuki en el lejano Oriente.



TE OFRECE LOS MEJORES MONITORES GAMING

ozone

¡Disfruta al máximo de tus juegos con los mejores monitores gaming para PC!

ozone DSP27

27'' LED GAMING MONITOR

¡Tus juegos no se habrán visto nunca mejor que en el DSP 27 de Ozone!

Retroiluminación LED, 27 pulgadas de imagen perfecta gracias a la compatibilidad con AMD FreeSync, resolución Full HD, 144 HZ y 1ms de respuesta...

Por solo 299,90 €

¡Consíguelo ya!

OZONE DSP 27

- **Pantalla** de 27"
- **Resolución** 1920x1080 (Full HD)
- Tiempo de respuesta de 1ms
- Tasa **de refresco** de 144 Hz
- **Base ajustable** en altura, inclinación y rotación
- **Conectividad:** 1 entrada de corriente, 3 HDMI, 1 puerto display, 1 salida audio
- **Dimensiones pantalla:** 610 x 360 x 35 mm
- **Dimensiones Pie + Pantalla:** 610 x 440-550 x 200 mm
- **Peso neto:** 4 Kg
- **Peso bruto:** 5.5 Kg
- **Compatible con** AMD Free Sync





El diseño y la comodidad mandan en el DSP 27, combinando la accesibilidad total a los controles y la potencia de múltiples conexiones.



Versátil, flexible, accesible... Todo el diseño del DSP 24 está orientado a que puedas exprimir al máximo sus inmensas posibilidades gaming.

ozone DSP24

24'' LED GAMING MONITOR

¡Aumenta al máximo tu experiencia de juego con las 24 pulgadas del DSP24 de Ozone!

Haz que crezca tu juego tanto como la pantalla del DSP24 de Ozone. Más área de juego, máxima conectividad con una entrada HDMI y un Display Port, posibilidad de anclaje VESA e imagen fluida y perfecta con su compatibilidad AMD Free Sync.

Por solo 209,90 €

¡Hazte con él y juega a lo grande!

OZONE DSP 24

- **Pantalla** de 24"
- **Resolución** 1920x1080 (Full HD)
- **Tiempo de respuesta** de 1ms
- **Tasa de refresco** de 144 Hz
- **Base ajustable** en altura, inclinación y rotación
- **Conectividad:** 1 entrada de corriente, 1 HDM, 1 puerto display, 1 salida audio
- **Dimensiones pantalla:** 560 x 380 x40 mm
- **Dimensiones Pie + Pantalla:** 560 x 380-500 x 200 mm
- **Peso neto:** 3 Kg
- **Peso bruto:** 4.5 Kg
- **Compatible con** AMD Free Sync

WITHINGAME
www.ozonegaming.com

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



3DMARK RAY TRACING
Una nueva versión del espectacular test para medir el rendimiento sale en enero 2019. Este añade, entre otros, soporte para tecnología de Ray Tracing en tiempo real.
3dmark.com

STEAM SE PREPARA
La irrupción de Epic Games en la venta de juegos de terceros y los servicios accesorios online ha hecho que Steam baje su comisión por juego vendido.
store.steampowered.com

TEMPLADO



OVERKILL'S THE WALLKING DEAD
La segunda temporada del juego de Starbreeze Studios ha arrancado hace pocas semanas y ya se encuentra disponible en Steam.
store.steampowered.com

MEDIDAS ANTI PIRATERÍA
Aunque sistemas como Denuvo apenas duran un día, Valeora es otra opción y se ha estrenado desde Caipirinha Games y Toplitz Productions con el lanzamiento de «City Patrol: Police».
caipirinhagames.de

FRÍO



BATTLEFIELD V
Las ventas de «Battlefield V» no han estado a la altura, con un 63% menos que el anterior.
ea.com

JUEGOS EN BÉLGICA
«Mobius Final Fantasy», «Kingdom Hearts Union X» y «Dissidia Final Fantasy Opera Omnia» ya no estan disponibles en Bélgica, por su legislación sobre el juego.
square-enix.com

NADA ES DEMASIADO GRANDE PARA CAER

Casi por sorpresa, Epic se ha lanzado a la distribución digital con una tienda online y una agresiva politica. ¿Han de preocuparse en Steam o no es para tanto?



Paco Delgado
Director de Micromanía

Hace algo más de una década las dudas y reticencias de las grandes compañías a adentrarse en la distribución digital de contenidos era notoria. Steam aún era, como quien dice, una plataforma recién nacida, estaba en pleno crecimiento y perfilaba el futuro, pero los primeros pasos de nombres como Ubisoft, EA y otros notenían tan claro si recorrer el mismo camino o dejr que otros le hicieran el trabajo. Cuando, por fin, se decidieron a entrar en batalla, se cometieron varios errores de bulto –que se lo digan a Microsoft y a Games for Windows Live–, pero a trancas y barrancas la cosa empezó a tomar velocidad crucero. Para entonces, Steam se había convertido en un gigante e imponía sus condiciones –como hoy– que le han costado más de un amago de rebelión por parte de indies y no tan indies. Pero la cosa sigue boyante para la plataforma de Valve. Solo arrojados aventureros, como GOG, se lanzaron a la lucha, pero enfocando su propuesta –de forma muy inteligente– por un camino diferente, apostando por los clásicos, para luego ir abriendo su catálogo a las novedades.



Se abrió la veda
Poco a poco, todos se fueron subiendo al carro –EA con Origin, Ubisoft con Uplay, Blizzard, Bethesda...– y algunos, incluso, dieron un giro más radical sacando parte de su catálogo y todas sus novedades de la distribución a través de Steam, como hizo EA en su momento. Quizá demasiado tarde, quién sabe, pero la decisión no ha tenido marcha atrás desde entonces. Y, ahora, Epic se suma a la fiesta, estrenando, casi por sorpresa, su Epic Store, con «Fornite» como estrella –lo que recuerda a «Half-Life 2» y Steam en su momento, aunque la estrategia es, en realidad, muy distinta–, con importantes rebajas en el porcentaje de beneficios que la plataforma da a los desarrolladores y, además, renunciando a los porcentajes en ventas a los estudios que usen Unreal Engine 4 en su juegos –aunque tiene algo de trampa, porque parece que sí pagarían royalties por el uso comercial del motor.

Además, Epic Games Store ha dado alguna que otra sorpresa, como que «Hades», el nuevo juego de Supergiant, sea exclusivo de la plataforma, al igual que el futuro «Satisfactory», de Coffee Stain, que además ha desaparecido de Steam tras varios meses anunciado, para aparecer en la Epic Games Store. Son solo ejemplos, quizá no muy relevantes como un AAA de una grande, pero sí significativos. ¿Los estudios están hartos de Steam y dispuestos a probar nuevas experiencias? ¿El mercado digital es tan grande como para permitir la presencia de tantas plataformas? Y, sobre todo, ¿Steam es un gigante demasiado grande para caer?

Todo puede pasar
Ahí va un dato: nada ni nadie es demasiado grande para caer. Los cisnes negros existen –aprovecho para recomendar el libro de Nassim N. Taleb, que es una verdadera joya–, y cualquier cosa puede ocurrir en cualquier momento.

No digo que Steam tenga un futuro negro –no lo creo, de hecho– ni que Epic Games Store se vaya a convertir en el nuevo rey de la distribución digital. El de los videojuegos es un mundo en que la tecnología es parte esencial de su ser, y a la velocidad que todo se desarrolla en los últimos años es realmente complejo hacer previsiones. Pero sí hay algo cierto: pensemos, una vez más, en la situación como jugadores y coleccionistas, e imagina qué le pasaría a la tuya si Steam cayera. Resulta inquietante ver cómo todo depende, metafóricamente, de un enchufe. ¿Verdad?



“Cada vez hay más actores en el escenario de la distribución digital, con más peso específico”

LENGUAS DE TRAPO

Lo de la hemeroteca que no perdona ya nos encargamos nosotros de mantenerlo vivo. No siempre se acierta y nos da mucho juego por aquí.

David Jaffe, de «God of War», dice que «Uncharted 4» **"se juega como lo hacía en 2007 «Uncharted: Drake's Fortune»."**



"Tan depurado como «Red Dead Redemption 2»" llegará «Cyberpunk 2077» según afirma Adam Kicinski, CEO de CD Projekt RED





"Lars Wingefors está "orgulloso" de «Darksiders III»" tras la desaparición del editor original y la vuelta de la saga con THQ Nordic.



"Desde SEGA puedo replicar el éxito de Creative Assembly" Tim Heaton, 8 meses antes de cancelar «Total War: ARENA».

"Si me has seguido, o a Mark Darrah, en Twitter, sabrás que trabajamos en «Dragon Age»", Casey D. Hudson, de BioWare.



"Y el ganador al mejor juego en mejora continua es... «Fortnite»," Los hermanos Russo, en TGA. ¿Vengadores Endgame llegará a superar a «Fortnite»?





"¡Ed Boon, un visionario de leyenda!" Aaron Greenberg, al recibir del creador de «Mortal Kombat» el premio a «Forza Horizon 4».



"«Unreal Tournament» está disponible, pero no en desarrollo activo" Tim Sweeney, de Epic Games, ocupado con «Fortnite».

PREGUNTAS SIN RESPUESTA ?

¿CUÁNDO... dejará de ser noticia que un jefe final de juego es difícil?

¿DÓNDE... venden la bola de cristal para saber cómo y dónde jugaremos dentro de diez años?

¿QUÉ... méritos ha de hacer un profesional para que no le inviten a presentar una gala de videojuegos que no quiere presentar?

¿CUÁNDO... habrá paridad en el número de premios otorgados en los festivales de videojuegos?

¿POR QUÉ... Epic ha decidido crear su propia plataforma online, sin contar con Microsoft y su Xbox Live?

¿CÓMO... sabremos si un juego va a estar gratis al día siguiente en una de las muchas tiendas existentes?

¿CUÁNTAS... ofertas hay que esperar antes de dar al botón de comprar un juego a la mitad de su precio original?

¿QUÉ... cantidad de rayos son necesarios para que una imagen tenga el visto bueno de calidad en Ray Tracing?



ANTHEM

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Rol/Acción
- **Estudio/compañía:** BioWare/Electronic Arts
- **Fecha prevista:** 22 de febrero de 2019

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **acción y rol, de ambientación futurista**, en el que seremos un librancero.
- Manejaremos unas **poderosas armaduras, las alabardas**, armadas con un gran arsenal.
- Habrá **cuatro tipos de alabardas** diferentes.
- Podremos **cambiar de alabarda** antes y después de cada misión.
- Combinará un mundo online, para **explorar en solitario o en grupo**, con otro individual.
- Podremos **entrar y salir de las misiones** al vuelo.

¡Únete al futuro del rol!

Descubrir y explorar nuevos mundos. ¿No es ese el deseo del amante del rol? Pues nunca verás tus deseos tan satisfechos como con el nuevo desafío de BioWare. ¡Esto es «Anthem»!

Cada nuevo proyecto de BioWare es una promesa y un desafío. El estudio nos ha traído, a lo largo de su historia, sagas maravillosas, fantasía, epopeyas futuristas, adaptaciones de mundos de cine, increíbles... Pero nunca se habían lanzado a un proyecto como «Anthem». Ni tan ambicioso –y eso es decir mucho al hablar de BioWare– ni tan secreto. No ha sido hasta hace bien poco que hemos empezado a descubrir las posibilidades de «Anthem».

Pese a estar a tan solo un par de meses de su lanzamiento, el estudio asegura que hay margen para muchas novedades, sorpresas y cambios. Y eso que, quizá, puedas pensar que «Anthem» no parece ser tan innovador. Al fin y al cabo, todo apunta a otra aventura de épica acción futurista... ¿o no?

«Anthem» tiene grandes influencias de todo el catálogo de BioWare, pero no se puede comparar con nada del mismo. ¿Quieres descubrirlo? ¡Pues ven con nosotros y conoce el Himno!









¿Te apuntas a esta misión o prefieres explorar por tu cuenta? El mundo global de «Anthem» se podrá explorar en solitario o en grupo, pero podremos entrar y salir al vuela de las misiones, sin ninguna restricción. Eso sí... ¡no dejes en la estacada a tus amigos!



El legado de los dioses

El mundo de «Anthem» es un planeta alienígena desconocido, cuya civilización actual ha crecido a expensas del legado de unos seres ancestrales conocidos como los dioses Moldeadores. Quiénes eran, cuándo llegaron y el momento en que desaparecieron es un misterio, pero el mundo es la prueba de su existencia. El problema es que ese mundo no está acabado. Estos seres diseñaron el mundo usando una tecnología de creación conocida como el Himno. Al marcharse, las reliquias que usan el poder del himno continuaron la labor, pero de forma descontrolada, así que el mundo ha crecido y se ha transformado a base de desastres ambientales y geológicos, y tormentas violentas. El resultado es un entorno tan bello como hostil, poblado por criaturas de todo tipo, pequeñas y descomunales, apacibles y salvajes. Sobrevivir aquí no es fácil. Pero es posible gracias a las alabardas.

Las alabardas

Las alabardas son armaduras de enorme poder que podemos usar para explorar, combatir, volar y bucear. La herramienta perfecta para enfrentarse a este mun-

UN MUNDO INACABADO, PERO LLENO DE SECRETOS, MISTERIOS... Y PELIGROS



El mundo fue diseñado por los dioses. Usaban el Himno, una fuente de creación, para ello, pero lo dejaron inacabado y desaparecieron. Pero las reliquias del Himno han seguido transformando el entorno con desastres.



El Dominio amenaza el mundo. El Dominio es una fuerza militar del norte, cuyo comandante, el Vigía, asegura poder controlar el poder del Himno. Si es cierto, nada podrá detenerlo y controlará el mundo a su brutal antojo.



¡CONOCE TU ARMADURA!



Coloso: Es la máquina de fuerra más brutal imaginable. Tiene blindaje reforzado, un cañón, un lanzallamas, propulsión con reactor y es la única que puede manejar armas pesadas. Salvaje en el cuerpo a cuerpo, lanzada en picado es demoledora.



Interceptor: Es la más ligera y estilizada de las alabradas. Es la favorita de los exploradores, los asesinos y especialistas en infiltración. Aporta gran agilidad y su capacidad de esquiva no tiene igual. Cuenta con un arsenal de cuchillas temible.



Comando: Es la alabarda con la que todos los libranceros comienzan sus entrenamientos, al ser la más versátil y adaptable. Puede usar gran variedad de armas y es poderosa tanto en el cuerpo a cuerpo como a distancia.



Tormenta: Esta alabarda fue desarrollada por el Dominio en su base de Stralheim. Usa los glifos para reforzar poderse de quinesis del lancero. Flota sobre el suelo y puede atacar con energía pura del Himno. Puede usar todas las armas, excepto las pesadas, exclusivas del Coloso.

> “«Anthem» combinará un mundo de acción global, online, y otro individual, en Fuerte Tarsis”

do. Las alabardas son la herencia de la Legión del Alba, bajo el mando de la general Helena Tarsis, que encargó a Arden Vassa, el inventor, que construyera las primeras armaduras.

De aquello hace mucho tiempo. Lo que queda es Fuerte Tarsis –una de las ciudades que sobreviven–, las alabardas y las reliquias del Himno. Pero este poder es demasiado tentador y el Vigía, el comandante del Dominio –una sociedad militar de las montañas del norte–, asegura saber cómo dominarlo. Si lo logra, será el fin de las ciudades libres, como Fuerte Tarsis, y quizá del propio mundo. Todos los que han intentado antes controlar el poder del himno han muerto.

¡Ponte la armadura!

Y así, empezará por fin la aventura en «Anthem». Un mundo muy peculiar,



que combinará un componente individual, reflejado en Fuerte Tarsis, y otro online, en el resto del mundo de juego.

En Fuerte Tarsis descansaremos, nos comunicaremos con nuestro equipo –un grupo de personajes controlados por IA– que nos ofrecerá su apoyo y encargos, para aumentar nuestro potencial y mejorar la alabarda.

De estas armaduras habrá cuatro modelos: Coloso, Interceptor, Comando y Tormenta. Podremos escoger la que queramos –no habrá que ceñirse a una sola– antes y después de cada misión. Es decir, no crearemos un personaje ceñido a una clase o estilo de combate, sino que tendremos libertad total. Es importante recalcar esto, porque la exploración del mundo exterior –el online– podrá ser en solitario o en grupo, juntándonos con tres jugadores más. Aunque podremos jugar como queramos, «Anthem» favorecerá el modo multijugador, pues combatir a ciertos enemigos será mucho más sencillo, así como afrontar ciertas misiones. Pero lo mejor, como decimos, es que no será ne-

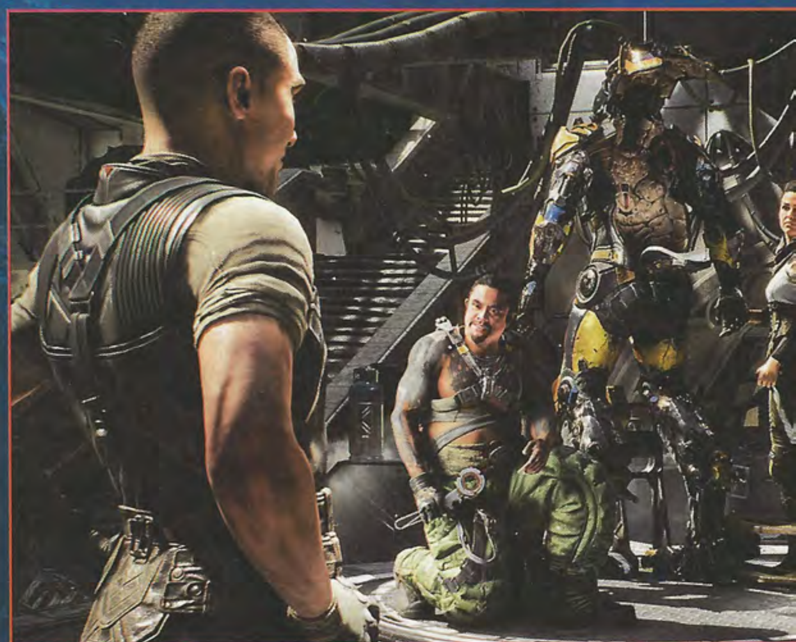
LA IMPORTANCIA DE JUGAR EN EQUIPO



El mundo de «Anthem» podrá explorarse en solitario o en grupo. Sin embargo, la experiencia total está pensada para ser disfrutada jugando en equipo, sobre todo al enfrentarse a los enemigos más grandes.



¿Una alabarda o todas? No se obligará a repartirse clases (o alabardas) específicas en el grupo. Las misiones podrán jugarse sin importar qué armadura portamos, pudiendo incluso jugar todo el grupo con la misma.





Despliega todo el potencial de tu alabarda de Comando. La armadura con la que todos los libranceros comienza su entrenamiento es la más versátil y adaptable de todas, pero no creas que desarrollar todo su potencial es cosa fácil. Al ser capaz de afrontar combates a distancia o cuerpo a cuerpo, exige lo mejor del lancero.

cesario repartirse papeles específicos con el resto del grupo de jugadores. Incluso, podremos utilizar todos el mismo tipo de alabarda, si queremos. No estamos ante la típica acción multijugador con reparto de clases.

Además, podremos entrar y salir de la acción y las misiones en cualquier instante, al vuelo, y dependiendo de nuestras acciones, recompensas y experiencia, el mundo de juego individual reaccionará una vez volvamos a Fuerte Tarsis. Todo estará en nuestras manos.

El futuro de «Anthem» es único, fascinante y su desafío se perfila espectacular. ¿Querías un nuevo mundo? ¡Ya lo tienes! **A.P.R.**

> **“Podremos entrar y salir de las misiones al vuelo y usar las alabardas sin necesidad de que cada miembro lleve una en concreto”**







INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Survival Horror
- **Estudio/compañía:** Capcom
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 25 de enero de 2019

www.residentevil2.com

LAS CLAVES

- Será un juego de **aventura y survival horror**, "remake" del clásico de 1998.
- **Manejaremos a Leon S. Kennedy y Claire Redfield**, como personajes principales.
- Volverán **personajes secundarios, como Ada Wong**, que también podremos controlar.
- Usará la base del **RE Engine, para ofrecer un mundo de juego más realista** y tenebroso.
- Jugaremos en una **nueva perspectiva en tercera persona**, con una acción más inmersiva.

PRIMERA IMPRESIÓN

El regreso de uno de los mayores clásicos del género promete ofrecer no solo un aspecto renovado, sino múltiples mejoras en jugabilidad, narrativa e historia.

RESIDENT EVIL 2

De vuelta en el origen de todo

Raccoon City. El lugar donde todo empezó. El lugar en el que todo volverá a empezar. El lugar donde, veinte años después, nos meteremos, una vez más, en los pellejos de León S. Kennedy y de Claire Redfield. El policía novato y la estudiante universitaria se enfrentarán una vez más a la invasión zombi como si el tiempo no hubiera pasado por ellos. De hecho, cuando el próximo 25 de enero regresemos a Raccoon City, veremos que ambos protagonistas de uno de los mayores clásicos del survival horror tienen mejor aspecto que nunca. Es la magia del "remake", con una versión de «Resident Evil 2» con la que Capcom ha querido echar el resto, y que promete no solo devolver a los jugadores veteranos una experiencia potenciada, sino descubrir a una nueva generación el origen –casi– del género con un aspecto estremecedor e impactante, a la altura de la tecnología gráfica actual.

Sí, «Resident Evil 2» está a punto de volver. Y lo que se ha visto hasta ahora promete superar, con mucho, todas las expectativas, que ya eran bastante elevadas.

Regreso a Raccoon City

Poco hay que contar del estallido de la infeccción en Raccoon City, y de cómo ha pillado por sorpresa a León y Claire. Ambos vivirán sus historias particulares de supervivencia, que acabarán confluyendo, pero mientras exploraremos calles, edificios y el subsuelo de la ciudad, evitando a los zombis e intentando descubrir qué ha ocurrido. Pero, como ya sabes, habrá algo más que humanos infectados deseando devorar nuestra carne.

Y es que en el remake de «Resident Evil 2» veremos viejos conocidos, con el regreso de secundarios de lujo, que ahora tendrán mucho más peso. Capcom quiere ampliar la narrativa, las áreas del mundo de juego, dar más importancia a algunos personajes y, además, hacer más aterradores algunos enemigos conocidos –como el temible Tyrant–, gracias al nuevo diseño de jugabilidad.

Aquí, entrarán en juegos varios apartados. Por un lado, el uso del RE Engine, el mismo motor que dio forma a «Resident Evil VII», que otorgará un apartado visual al juego realmente impresionante: más realista, más horrible, más terrorífico. Por otro, el cambio de la pers-

> **“Uno de los clásicos del survival horror regresa en 2019, renovado en su aspecto y jugabilidad”**



¡Vuelve al horror de Raccoon City! Acompaña a León y Claire en su regreso, 20 años después, a la historia que asentó «Resident Evil» como la referencia del survival horror.

Regresan los secundarios, ahora con mucho más peso

Para dejar claro que este «Resident Evil 2» no será una simple remasterización, Capcom quiere dar mayor peso del que tenían en el clásico de 1998 a algunos personajes secundarios, como la recordada Ada Wong –que vuelve con su reconocible vestido rojo–, que se aliará con León, y otros como Bryan Irons o Sherry Birkin, con nuevas localizaciones que potenciarán la narrativa, más allá de la acción contra los zombis.





¡Te va a helar la sangre! El cambio al RE Engine nos ofrecerá un entorno mucho más realista, tenebroso y asfixiante.





Llámalo mr. X, llámalo Tyrant T-103... Sea como fuere, uno de los personajes más aterradores –¡y resistentes!– de «Resident Evil 2» estará de vuelta en esta nueva edición, aún más real y temible.

pectiva de juego. Pasaremos a una visión en tercera persona por encima del hombro, con una cámara que seguirá la acción. Ya no habrá escenarios fijos y cambios de cámara bruscos, sino una acción fluida y continua.

Finalmente, las nuevas áreas del mundo, como el Orfanato, nos ofrecerán una perspectiva más amplia de la trama, con personajes que aumentarán la profundidd de la historia y aporten más datos al estallido zombi, la expansión de la infección y los planes que han provocado el caos y el apocalipsis en Raccoon City. En resumen, «Resident Evil 2» se hará más grande, aportará una jugabilidad ampliada y mejorada, dará más peso a muchos personajes y hará que la experiencia y el desafío sea aún mayor de lo que recordamos. Y luego, claro, está el apartado técnico y visual.

Terror más real

El hecho que «Resident Evil 2» se haya afrontado como un "remake" y no como una remasterización es significativo, pues no se trata tan solo de ofrecer el mismo producto de forma más vistosa, sino de una experiencia recreada desde cero para que sea más inmersiva, terrorífica y apasionante. El uso del RE Engine, desde luego, es un punto a favor, pues el entorno, los enemigos y el uso de luces y sombras nos meten en la aventura en un mundo mucho más asfixiante y terrible.

El cambio en la perspectiva de juego se mueve en la misma dirección. Ahora la acción será mucho más natural y nos sumergirá de lleno en el entorno. Y todo combinando, como en el original, acción, exploración, puzles, personajes y teniendo la limitación de recursos –una de las claves del diseño de la saga– como un pilar fundamental. No se trata solo de acción y terror, sino de sentir la angustia de la supervivencia.

Apenas falta un mes para disfrutar –de nuevo– de «Resident Evil 2» y volver a Raccoon City. ¿Estás listo para ayudar a León y Claire? Te esperan ansiosos. **A.P.R.**

SE PARECE A...



THE EVIL WITHIN 2
La influencia de la saga «Resident Evil» es innegable, pero tiene una personalidad propia arrolladora.



RESIDENT EVIL VII
La última entrega de la saga ha reinventado por completo la misma, con su acción subjetiva.



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción/Rol
- **Estudio/compañía:** Bandai Namco
- **Distribuidor:** Bandai Namco
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 8 de febrero de 2019

es.bandainamcoent.eu

LAS CLAVES

- Será un juego de **acción y rol** centrado en la cacería de enormes criaturas, los Aragami.
- **Podremos jugar solos o en modo cooperativo,** uniéndonos a otros cazadores, los legendarios God Eaters.
- Lucharemos contra **los Aragami, enormes criaturas** que han destruido el mundo.
- Podremos **configurar nuestro cazador** tanto en habilidades como armas y combos.
- Habrá misiones relámpago para **hasta 8 jugadores** en grupo.

PRIMERA IMPRESIÓN

«God Eater 3» continuará la saga centrada en la cacería de monstruos junto a otros jugadores, con nuevos modos de juego, armas y vertiginosos combates.

GOD EATER 3

¡Únete a los cazadores de dioses!

Cuando formas de vida desconocidas, las células de oráculo, empezaron a consumir la vida en la Tierra, la confusión impidió a la humanidad tomar medidas prematuras contra lo que, finalmente, causaría la destrucción de gran parte de la misma. Estas extrañas criaturas y su capacidad de adaptación al entorno acabaron por provocar el pánico, lo que derivó en su nombre, Aragami. Su resistencia a las armas y su descomunal tamaño parecían implicar la segura aniquilación de la humanidad, pero entonces se desarrollaron las armas celestiales, las God Arc, usando parte de la propia biología de las células de oráculo.

No todos pueden empuñar estas armas maravillosas. Quienes lo hacen son conocidos como los God Eater, los cazadores de aragami. Los devoradores de dioses. Y ellos son lo único que pueden evitar la destrucción total, que cada día parece estar más cercana. ¿Te atreves a aceptar el desafío y convertirte en un God Eater?

A bordo del Crisantemo

La continua destrucción del planeta que se inició en el juego original se incrementará ahora, en esta tercera entrega de la saga. Casi todo el planeta se ha convertido en cenizas, que los God Eater recorren a bordo de los Ash Crawler, enormes vehículos que son, además, base de operaciones. Están cubiertos por protecciones antiaragami, lo que los hace seguros ante los ataques de las enormes bestias. Y a bordo de uno de ellos, el Crisantemo, daremos comienzo a la cacería y a la reconquista del planeta.

Nuestro periplo a bordo del Crisantemo nos llevará a conocer a otros cazadores, incluyendo los DA (devoradioses adaptativos), un nuevo tipo de God Eater encarnados en ciertos personajes específicos, como Lulu Baran. Los DA tienen un sistema potenciado de combate gracias a los "accionadores de aceleración", una tecnología desarrollada en los puertos seguros donde la humanidad se refugia. Con el tiempo, puede que consigamos la experiencia suficiente para usarlos y pasar a ser DA. Eso, ya dependerá de nosotros.

Y las distintas misiones que podremos desarrollar en «God Eater 3» podrán jugarse en solitario, pero en realidad el juego de Bandai

> “Conviértete en God Eater y únete a otros jugadores para cazar a los enormes Aragami”



¡La Tierra está amenazada por los Aragami y solo tú puedes detenerlos! Tú y el resto de Devoradores de Dioses, los cazadores que se enfrentan a estas criaturas bestiales.

Personalizar a tu God Eater será la clave para vencer al enemigo

Los God Eaters, los héroes que dan nombre al juego, serán guerreros especializados en el combate contra los terribles Aragamis, pero hará falta algo más que habilidad y reflejos para la lucha contra estas enormes criaturas. Las God Arc serán la clave, las armas –implantadas en los personajes– y su personalización, junto al aprendizaje de ciertos golpes y, ahora sí, habilidades de los personajes, serán nuestras bazas en el combate.





La unión hace la fuerza. Sobre todo en el nuevo modo cooperativo de Misiones de Assalto, para hasta 8 jugadores.





Los combates de «God Eater 3» serán vertiginosos y espectaculares. Aunque también hay cabida para el diseño táctico de la lucha, combinando golpes y habilidades con otros jugadores.

Namco está pensado para disfrutarse en modo multijugador cooperativo. Si conoces la saga ya habrás podido conocer la esencia de las misiones y la lucha contra los aragami. Unirnos a otros jugadores para desarrollar combates veloces, brutales, espectaculares, donde los combos continuos –algunos incluso coordinados entre varios jugadores– son la clave. Habrá cierto lugar para la táctica, también, pero en general es la acción vertiginosa lo que mandará en los encuentros con los aragami.

No todas estas bestias, claro, serán iguales. Cada uno ofrecerá características únicas que los harán más o menos resistentes a ciertos tipos de arma y combos, y tendrán ciertas habilidades especiales que potenciarán sus defensas y ataques. Y, además, están acorazados en su gran mayoría, con lo que el desafío no será pequeño.

Cazadores unidos

El hecho de que la acción se enfoque al multijugador cooperativo no quiere decir que vayamos a disfrutar de una acción monocorde en que los combates siempre sean iguales. Ya decimos que las características de los aragami, así como las habilidades y armas de los God Eater, nos permitirán disfrutar de muchos estilos de combate, pero además tendremos misiones de diferentes tipos que podrán ser más dinámicas, más tácticas o tendrán ciertos requisitos especiales. Un ejemplo son las Misiones de Asalto que, a diferencia de las misiones estándar, tendrán una limitación de tiempo a cinco minutos. Serán combates de muy alta intensidad, independientes de la historia principal, donde nos enfrentaremos a los ataques de hordas de aragami, formando un grupo de hasta ocho jugadores. Sobrevivir nos proporcionará enormes recompensas y equipamiento especial, que podrá ser usado en la campaña principal.

La veda del aragami está preparada para levantarse a principios de febrero, y si te van las cacerías virtuales, ve pensando en hacerte con tus God Arc, amigo. **A.C.G.**

SE PARECE A...



MONSTER HUNTER WORLD

La caza de gigantescas criaturas también es uno de los pilares del juego de Capcom.



FINAL FANTASY XV

Aunque la aventura predomina, en «Final Fantasy XV» el combate es otra de las claves del diseño.

LA REDACCIÓN RESPONDE...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

JUEGOS DE RV DOBLADOS

Llevo un tiempo jugando a juegos de realidad virtual y me lo paso muy bien, pero le encuentro un problema: el idioma. Leer subtítulos en RV es más complicado que en el monitor porque estás moviendo la cabeza, y, además, al enfocar en 3D cuesta más. ¿Por qué salen tan pocos juegos doblados al castellano? L.A.



Es verdad que no hay muchos juegos de RV doblados. La razón es la misma de siempre. El mercado de RV en español es pequeño, y por eso no doblan. Pero sí existen algunos juegos de calidad doblados al español, por ejemplo «Lone Echo» (Español americano), «Robinson the Journey», «The Climb» o el recién estrenado «Red Matter», que además de ser una aventura estupenda, está hecha en España.



LOCURA JAPONESA

Como más años llevo jugando a videojuegos más me aburren los juegos que son más de lo mismo, y más me gusta probar juegos que únicos. Me he encontrado por casualidad en Steam un juego japonés que se llama «Katamari Damacy» y me lo estoy pasando en grande con él. Eres el hijo de un dios o algo asi (no domino mucho el inglés) y tienes que ir recogiendo objetos mientras avanzas, con los que haces una bola cada vez más grande, que empujas por el escenario. Suena raro, pero es muy entretenido y relajante. ¡Os lo recomiendo! C.Z.

«Katamari Damacy» es un clásico de la consola PlayStation 2. Ahora ha salido para PC con gráficos en HD y es justo como lo describes. Un juego único, con una premisa sencilla, pero muy entretenido y optimista. Nosotros también lo recomendamos.

LA CARTA DEL MES

DOOM ES ETERNO



Creo que el videojuego que más me ha impactado en toda mi vida ha sido «Doom». Pasar de los arcades en 2D a los "shooters" en primera persona fue algo épico, inolvidable. También fue el primer juego que jugué en multijugador. Ahora que cumple 25 años me siento un poco mayor, pero creo que es el momento de volvérselo a pasar... ¡«Doom» es eterno! Hellfan

«Doom» es uno de los juegos más influyentes de la historia. No fue el primero, pero marcó el camino a seguir a los FPS, los juegos multijugador, los MODs, la distribución de juegos... Fue una revolución. Han pasado 25 años, sí, pero sigue tan fresco y divertido como siempre. Un clásico atemporal.

NUEVA TIENDA

Seguro que ya os habéis enterado de que la gente de «Fortnite» ha abierto una nueva tienda de juegos de PC. Está bien que Steam tenga competencia, pero he visto que han puesto algunos exclusivos que no van a salir en Steam o van a tardar meses. Algo que no me gusta, porque te obliga a tener tu colección de juegos en varias tiendas, y a mí me gusta tenerlos todos juntos. ¿Soy la única que piensa así? Magda C.



A todos nos gustaría tener nuestros juegos en un único lugar, Magda, pero hoy en día es casi imposible. Es cierto que la nueva tienda Epic Games Store va a lanzar algunos exclusivos (ya lo ha hecho, con «Hades» y otros), pero también lo hacen Steam, Origin, Uplay, Blizzard... Si juegas en PC, hay que hacerse a la idea de tener los juegos en varias tiendas.

MATAMARCIANOS

Cuando era niño me gustaban mucho los clásicos "matamarcianos", esos juegos en los que maneja-



LA POLÉMICA DEL MES

ESTO VA PARA LARGO...

Como admirador de la saga, me alegro de que BioWare haya anunciado «Dragon Age: The Dread Wolf». Pero me apuesto a que lo único que tienen es el logo... Le falta al menos un par de años, y a mí no me gusta que anuncien un juego tan pronto. ¿Vamos a estar dos años hablando de un juego que no existe? Rubén S.



No te falta razón, Rubén... Anunciar un juego tan pronto puede ser contraproducente, pues se crea demasiado "hype". Pero es un anuncio "político". BioWare está puliendo «Anthem», que es multijugador, y con el teaser quiere demostrar que no se olvida de los que prefieren juegos narrativos. Es lo mismo que hizo Bethesda con «The Elder Scrolls VI» al presentar «Fallout 76».

Participa en esta sección enviando un e-mail a **elbuzon@micromania.es** o una carta a Blue Ocean Publishing. Micromanía, C/Playa del Puig, 9. 28230 Las Rozas, Madrid.
El empleo de tus datos estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

bas una nave y tenías que disparar a todo lo que se movía. ¿Sabéis si ha salido algo de ese estilo últimamente? ■ Insert Coin

Pues estás de suerte, porque hace unas semanas se ha publicado en Steam «R-Type Dimensions EX», un pack que contiene los clásicos shoot'em up «R-type» y «R-Type II», tanto en versión recreativa, como en remake. Si eres fan del género, seguro que los conoces.



CROSSOVER, ¿SÍ O NO?

Me gustaría compartir con los lectores de Micromanía un debate que tengo con mis amigos. Es el tema de los "crossover". Últimamente se han puesto de moda, pero a mí no me atraen mucho. Mis colegas alucinan viendo a Geralt de Rivia en «Soul Calibur VI» o «Monster Hunter World», pero a mí se me hace un poco raro. Yo los veo fuera de lugar. ¿Qué opináis? ■ Iker

Suponemos que es cuestión de gustos, Iker. Hay que tener en cuenta que hay "crossovers" y "crossovers"... Hay juegos con los que no pega nada, pero en otros sí tiene sentido. Por ejemplo, ver a Mario en «Monster Hunter World», pues sí, se haría un poco raro. Pero Geralt de Rivia sí encaja a la perfección, ya que él también es un cazador de monstruos en su saga «The Witcher».



RECOMENDACIÓN

Disfruté mucho con «XCOM 2», así que siempre busco juegos de este tipo. Ya sabéis, juegos de estrategia / rol táctico por turnos. Me ha llamado la atención «Mutant Year Zero: Road to Eden». ¿Me lo recomendáis? ■ Carlo

Siempre vamos a recomendar un juego protagonizado por un pato mutante cabreado, Carlo... Bromas aparte, es un juego con un estilo similar a «XCOM 2», especialmente en todo lo que tiene que ver con el combate por turnos. Tiene más sigilo y más rol, pero es entretenido y desafiante, y gráficamente está muy bien. ¡A por él!

SONIC MUSCULITOS

¿Habéis visto el póster de la película con imagen real de Sonic? (...) A mí me parece un disparate hacer una película de imagen real de Sonic, cuando son personajes y mundos de fantasía. Me recuerda a aquella peli de Mario que hicieron en los 90... ■ Anónimo

Pues sí, la verdad es que no pinta muy bien. Lo único que hemos visto es el póster, pero no se nos ocurre qué interés puede tener ver a Sonic en el mundo real...



CÓDIGOS DE DESCARGA

Parece que algunos lectores seguís con problemas con la recepción de los códigos de descarga del juego de regalo. Repasemos de nuevo las instrucciones para solicitarlos y evitarlos en la medida de lo posible.



- Tenemos comprobado que la mayoría de problemas con la recepción de códigos se produce con usuarios que usan direcciones de email con dominios de Microsoft: msn, live, hotmail, etc. Sobre todo hotmail. Así que, por favor, aunque ya lo avisamos en las instrucciones de la web, insistimos: NO USES HOTMAIL para solicitar tu código.
- Si ves que el código no te ha llegado, asegúrate de que no ha entrado en el buzón de Spam.
- Si, aun así, necesitas solicitar tu código pues sigue sin llegarte, utiliza esta dirección de email para ello: **clave.micromania@gmail.com** No uses Facebook (hay problemas con los privados) ni Twitter para solicitarlo. Dejar un comentario en una noticia tampoco resuelve nada. Envía un email. Gracias.



LOS 50 JUEGOS QUE NO TE PUEDES PERDER EN 2019

¡Un año nuevo de infarto para tu PC!

Tras disfrutar de una temporada 2018 llena de juegazos, ¿qué podemos esperar del año que está a punto de comenzar? Si creías que nada podía superar a lo que hemos dejado atrás, estas páginas te van a descubrir un nuevo mundo de diversión.

Se va el viejo año y nace uno nuevo. Un momento que, como es habitual, nos llena de esperanzas y deseos sobre un montón de nombres y juegos de los que venismo oyendo hablar desde hace mucho. En algún caso, hasta años. Pero hay que reconocer que 2018 se ha portado muy bien con el fan del PC, no solo por los nuevos lanzamientos en softwarem, sino también por una renovación del hardware espectacular. Ahora bien, ¿cómo aprovechar al máximo estos nuevos componentes? Evidentemente, con los títulos más espectaculares y atractivos. Y en las siguientes páginas te hemos preparado un adelanto de muchos de ellos. Hasta cincuenta novedades que hemos reunido, como un vistazo al futuro más inmediato. Los próximos doce meses prometen ser aún mejores de lo que hemos vivido hasta ahora con nuestros PC, y si no te lo crees, no tienes más que empezar a leer en la página siguiente. Te aseguramos que podríamos haber llenado toda la revista con muchas más novedades, pero también que esta selección de cincuenta juegazos imprescindibles te va a sorprender. ¡Ya está aquí 2019!

¡ES TU HISTORIA!

ANNO 1800

Estudio/compañía: Blue Byte/Ubisoft
Distribuidor: Ubisoft **Fecha:** 26 de febrero de 2019
INTERÉS:

Definir –o redefinir– la misma Historia es una fantasía que ha adquirido muchas formas a lo largo del tiempo en la literatura, el cine... y los juegos. Y pocas sagas lo han hecho tan bien como «Anno». Blue Byte nos ha preparado con «Anno 1800» un regreso a los orígenes de la saga, con una ambientación que nos lleva al apasionante nacimiento de la revolución industrial, que supuso un cambio radical en la sociedad y la cultura, aspectos que se verán reflejados en el juego.

¿QUÉ ESPERAMOS?

- Que el regreso de la saga a su ambientación histórica tradicional la impulse de nuevo al sitio que merece.
- Un juego que lleve a la máxima expresión la combinación de gestión, construcción y comercio.







¡LLEGA EL NUEVO MUNDO!

ANTHEM

Estudio/compañía: BioWare/Electronic Arts **Distribuidor:** Electronic Arts
Fecha: 22 de febrero de 2019 **INTERÉS:**

El nuevo universo futurista de BioWare nos ofrece un desafío en el que la exploración, la personalización, el combate y un mundo abierto descomunal se dan la mano con la acción cooperativa. ¿El objetivo? Descubrir todos los secretos de un planeta alienígena en el que la tecnología de una antigua civilización desarrolló vida y formó estructuras inacabadas, que ahora alguien o algo quiere utilizar con oscuras intenciones.

¿QUÉ ESPERAMOS?

- Un nuevo mundo inédito repleto de posibilidades, criaturas descomunales, secretos y misiones de todo tipo para explorar durante semanas.
- Un diseño de acción cooperativa y futurista donde nos uniremos a nuestros amigos, diseñando un estilo personal de combate gracias a nuestra armadura.

PERFECTA SIMULACIÓN

ASSETTO CORSA COMPETIZIONE

Estudio/compañía: Kunos Simulazioni/505 Games **Distribuidor:** 505 Games
Fecha: 2019 **INTERÉS:**

Uno de los simuladores de velocidad más esperados por los fans está ya en acceso anticipado, pero su forma comercial definitiva aún tiene meses de trabajo por delante. Mientras tanto, Es posible disfrutar de la competición más realista, tanto en lo visual como en la conducción, en las múltiples pruebas, circuitos y vehículos que «Assetto Corsa Competizione» pone ya a nuestra disposición. Si no lo has probado aún, no esperes más.



¿QUÉ ESPERAMOS?

- Que se convierta en un simulador de referencia en el mundo de la competición atomovilística, con una perfecta recreación del pilotaje de cada vehículo.
- Sumergirnos en un universo de simulación comparable a la sensación de competir en directo en las pruebas de las series GT reales.



EL APOCALIPSIS DE SANGRE

CODE VEIN

Estudio/compañía: Bandai Namco Studios **Distribuidor:** Bandai Namco **Fecha:** 2019 **INTERÉS:**

El distópico futuro de «Code Vein» convierte a los supervivientes humanos de un mundo arrasado en unremedo de vampiros modernos. La lucha entre estos, los Revenants, los habitantes de la superficie, y los brutales Perdidos, que se mueven en zonas oscuras y subterráneas, marcará el destino de nuestro mundo. Poderes especiales, armas descomunales, criaturas bestiales y el ansia de sangre forman un combinado sensacional.





¿QUÉ ESPERAMOS?

- Un juego de acción y rol postapocalíptico con un tono único, y una ambientación que bebe del manga, la fantasía y los mitos vampíricos.
- La posibilidad de desarrollar una aventura de acción tanto en solitario como en modo cooperativo, combinando las habilidades únicas de varios jugadores.



MÁS ALLÁ DEL UNIVERSO CONOCIDO

BEYOND GOOD AND EVIL 2

Estudio/compañía: Ubisoft Montpellier **Distribuidor:** Ubisoft **Fecha:** 2019 **INTERÉS:**

El esperadísimo «Beyond Good & Evil 2» es uno de esos proyectos llamandos a revolucionar la industria o ser un fiasco, en el peor de los casos. Años de desarrollo hasta dar con el proyecto querido por Michel Ancel, nos llevarán hasta el Sistema 3, convirtiéndonos en piratas espaciales, en un universo plagado de planetas y mundos, acción, aventura, viajes espaciales y naves de todo tipo que nos esperan en un juego lleno de posibilidades.



¿QUÉ ESPERAMOS?

- Una aventura espacial que esté a la altura de las expectativas generadas durante años de desarrollo, secretos, rumores y haga honor al juego original.
- Un universo lleno de personajes únicos y fascinantes, posibilidades ilimitadas de exploración y misiones capaces de dar forma a una historia única.

EL PODER DENTRO DE TI

CONTROL

Estudio/compañía: Remedy Entertainment/505 Games **Distribuidor:** 505 Games **Fecha:** 2019 **INTERÉS:**

La historia de Jesse Faden y su trabajo como directora de Control, una agencia secreta que se ve invadida por fuerzas aparentemente sobrenaturales, nos llevará a descubrir un nuevo ejercicio narrativo y de acción espectacular de Remedy Entertainment. Los creadores de «Max Payne», «Alan Wake» y «Quantum Break», llevan de nuevo a su protagonista, Jesse, a afrontar experiencias extraordinarias dotándola de poderes increíbles. ¿El resultado? Esperamos que increíble.

¿QUÉ ESPERAMOS?

- Un nuevo ejercicio narrativo magistral por parte de Sam Lake y los guionistas de Remedy Entertainment.
- Una protagonista femenina que sea capaz de dejar pequeños a sus predecesores del catálogo del estudio.











ACCIÓN POR LAS NUBES

CRACKDOWN 3

Est./comp: Reagent Games/Sumo Digital/Microsoft
Distribuidor: Microsoft **Fecha:** febrero de 2019
INTERÉS:

La tarea del protagonista de «Crackdown 3» es de aúpa. Debe enfrentarse a todo el potencial de TerraNova, una megacorporación que he llevado el crimen y la corrupción a New Providence. Y debe hacerlo con la destrucción más absoluta del entorno, que también podrá hacerse en modo cooperativo.

¿QUÉ ESPERAMOS?

- Un juego donde la interacción con el entorno llegue a nuevas cotas, gracias a Microsoft Cloud.
- Un pandemonium de caos, acción, destrucción y explosiones, solo o en multijugador.



¡EL GRAN DESEADO!

CYBERPUNK 2077

Estudio/compañía: CD Projekt RED
Distribuidor: Bandai Namco **Fecha:** 2019
INTERÉS:

Absolutamente todo lo que rodea a «Cyberpunk 2077» será noticia hasta el momento de su lanzamiento, porque todo lo que CD PRojekt RED ha enseñado y prometido sobre su proyecto es tan alucinante que resulta casi increíble. Pero lo hemos visto. Y el estudio afirma que esta sensacional fantasía futurista de rol y acción aún no ha mostrado todo lo que puede llegar a ofrecer. ¡Lo queremos!





¿QUÉ ESPERAMOS?

- Uno de los juegos más inmersivos y de mayor nivel de interacción vistos en un mundo abierto.
- Que las posibilidades de personalización, interacción y narración sean únicos y brutales.

Y ADEMÁS...

AFTERPARTY

Estudio/compañía: Night School Studio
Distrib.: Night School Studio **Fecha:** 2019
INTERÉS:



Milo y Lola han llegado al Infierno y no les gusta nada. ¿Cómo podrán volver a la Tierra? Quizá emborrachar al mismo Satán pueda ayudar...

BIOMUTANT

Estudio/comp.: Experiment 101/THQ Nordic
Distribuidor: Koch Media **Fecha:** 2019
INTERÉS:



Animales mutantes, acción en tercera persona, artes marciales, armas, creación de equipo, un mundo que evoluciona contigo... ¿A que mola?

BLOODSTAINED RITUAL OF THE NIGHT

Estudio/compañía: ArtPlay/505 Games
Distribuidor: 505 Games **Fecha:** 2019
INTERÉS:



Un "Metroidvania" en el que Miriam, una huérfana víctima de una maldición, se enfrenta, látigo en mano, a una legión de demonios.

DESPERADOS III

Estudio/compañía: Mimimi/THQ Nordic
Distribuid.: Koch Media **Fecha:** Verano 2019
INTERÉS:



La saga heredera del diseño de acción de «Commandos» volverá el próximo verano para llevarnos, una vez más, al salvaje Oeste.

LA LUCHA CONTINÚA
DEAD OR ALIVE 6

Estudio/compañía: Koei Tecmo Games
Distribuidor: Koch Media **Fecha:** 15 febrero 2019
INTERÉS:

Una de las sagas míticas del mundo de los juegos de lucha regresará también en 2019. «Dead or Alive 6» trae nuevos sistemas de combos y contras, un mayor nivel de interacción –que afectará incluso a los espectadores de los combates– y la continuación de la historia de la anterior entrega, que se dividirá en dos narraciones diferenciadas. Y, por supuesto, escenas espectaculares en el ring.

¿QUÉ ESPERAMOS?

- Una nueva entrega de la saga que sea capaz de renovar el sistema de lucha con llaves y combos.
- Un nuevo nivel de interacción con el entorno que ofrezca combates más espectaculares.





¡DE BARRO HASTA LAS OREJAS!
DIRT RALLY 2.0





Estudio/compañía: Codemasters
Distribuidor: Koch Media **Fecha:** 26 febrero 2019
INTERÉS:

El rey de los rallies tendrá una nueva entrega de la saga a principios del próximo año, con más de 50 vehículos licenciados, ocho circuitos oficiales de la FIA en seis países distintos –Nueva Zelanda, España, Polonia, Argentina, Australia y EE.UU.– y desafíos aún más realistas y apasionantes. La posibilidad de formar un equipo y desarrollar una carrera profesional, será solo el principio de todo.

¿QUÉ ESPERAMOS?

- Un nivel de realismo nunca visto en juegos de rallies, con la entrega más espectacular de la saga.
- Una sensación de inmersión total en la competición, pudiendo crear un equipo de cero.

LOS CAZADORES VUELVEN
DEVIL MAY CRY 5

Estudio/compañía: Capcom
Distribuidor: Koch Media **Fecha:** 8 de marzo 2019
INTERÉS:



Los cazadores de demonios continúan con su implacable lucha contra las fuerzas del infierno, ahora con nuevos personajes, armas y habilidades. Los creadores de la saga regresan en la nueva entrega, para hacer que Dante, Nero y otros personajes como Trish y V se conviertan en protagonistas de una auténtica epopeya contra la invasión demoníaca. Capcom nos llevará hasta Red Grave City para ser parte de la entrega más sensacional y completa de toda la saga, desplegando un arsenal y equipamiento nunca vistos.



¿QUÉ ESPERAMOS?

- Que el regreso de Dante y Nero sea tan impresionante como promete Capcom, con nuevos poderes y armas.
- Nuevos personajes que se sumen a la trama de la saga, como el recién anunciado V, aportando un plus.

¡BIENVENIDO AL INFIERNO!
DOOM ETERNAL

Estudio/compañía: id Software/Bethesda
Distribuidor: Por confirmar **Fecha:** 2019
INTERÉS:

Aunque su nombre no sea el mismo, «Doom Eternal» es la puesta al día del concepto que dio vida a «Doom II Hell on Earth», con las fuerzas del infierno abriéndose paso hasta nuestro planeta, y más allá, en lo que id ha definido como la creación de un enorme universo «Doom». De hecho, en el nuevo juego viajaremos a distintos lugares del sistema solar, desde la luna a Marte, para vivir el más increíble combate contra los demonios. Además, habrá un componente multijugador en el que podremos invadir partidas de otros.







¿QUÉ ESPERAMOS?

- Más armas, equipo y habilidades para que Slayer se convierta en una máquina de matar demonios.
- La llegada de nuevos enemigos, más y más temibles demonios y nuevas tácticas de combate.

¡TÚ CREAS EL MUNDO!
DYING LIGHT 2

Estudio/compañía: Techland
Distribuidor: Techland Games **Fecha:** 2019
INTERÉS:

Que la propia Techland no considere su juego como un título de zombis es identificativo del giro que la compañía polaca le quiere dar a la saga. Centrada más en el combate, la supervivencia y la narrativa, esta nueva entrega de «Dying Light» nos ofrecerá un mundo enorme que cambiará con nuestras decisiones y según el bando por el que tomemos partido.





¿QUÉ ESPERAMOS?

- Un cambio conceptual del mundo de juego, que evolucionará según nuestro estilo de combate, las alianzas que hagamos y el bando que escojamos.
- Acción frenética en primera persona, que combinará el desplazamiento estilo "parkour" con combates intensos, haciendo uso de todo tipo de armas.





TRAS EL APOCALIPSIS
FAR CRY NEW DAWN

Estudio/compañía: Ubisoft Montreal/Shangai/Kiev
Distribuidor: Ubisoft **Fecha:** 15 de febrero de 2019
INTERÉS:

Si no habías quedado satisfecho con la aventura de «Far Cry 5«, Ubisoft nos traerá una nueva oportunidad de volver a Hope County, aunque con una ambientación algo... diferente. Han pasado 17 años desde el apocalipsis nuclear y el territorio está poblado por fauna mutante, supervivientes furiosos y hay escasez de recursos. Ayuda a las gemelas Mickey y Lou a sobrevivir.

¿QUÉ ESPERAMOS?

- Un nuevo vistazo al último mundo de la saga, convertido ahora en un yermo postapocalíptico donde la supervivencia es el único objetivo.
- Descubrir a una pareja protagonista que nos ofrecerá la posibilidad de jugar en modo cooperativo, de un modo más radical que en la última entrega.

Y ADEMÁS...

DOLLHOUSE

Estudio/compañía: Creazn Studio
Distribuidor: SOEDESCO
Fecha: 2019
INTERÉS:



Un juego "noir" en el que seremos Marie, una detective sometida a una implacable persecución por un misterioso y oscuro personaje.

GOD EATER 3

Estudio/compañía: Bandai Namco
Distribuidor: Bandai Namco
Fecha: 8 de febrero de 2019
INTERÉS:



Supervivencia, acción en equipo, rol, enormes criaturas que cazar, protagonistas con armas descomunales y poderes especiales...

IN THE VALLEY OF GODS

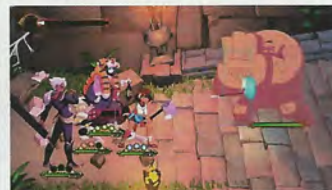
Estudio/compañía: Campo Santo
Distribuidor: Campo Santo
Fecha: 2019
INTERÉS:



Los creadores de «Firewatch» nos llevarán ahora a vivir una aventura en el Egipto de la década de los 20, en plena explosión de la arqueología.

INDIVISIBLE

Estudio/compañía: Lab Zero Games
Distribuidor: 505 Games
Fecha: Principios de 2019
INTERÉS:



Acción y rol para contarnos la historia de Anja, una aventurera lanzada a un mundo de caos, en la que despiertan poderes cuando atacan su hogar.

Y ADEMÁS...

MOSAIC

Estudio/compañía: Krillbite Studio
Distribuidor: Raw Fury **Fecha:** Verano 2019
INTERÉS:



Vive la monótona vida de un personaje gris, con una vida gris, en una ciudad gris... hasta que un día todo cambia. «Mosaic» promete mucho.

MY FRIEND PEDRO

Estudio/compañía: DeadToast Entertainment
Distribuidor: Devolver Digital **Fecha:** 2019
INTERÉS:



Más que un juego de acción es un auténtico ballet de muerte y destrucción, con un asesino capaz de ejecutar mientras realiza acrobacias.

NEO CAB

Estudio/compañía: Chance Agency
Distribuidor: Fellow Traveller **Fecha:** 2019
INTERÉS:



Métete en la piel de Lina, una de las últimas conductoras humanas en una ciudad futurista y distópica, Los Ojos, en una aventura única.

SATISFACTORY

Estudio/compañía: Coffee Stain/THQ Nordic
Distribuidor: Epic Games **Fecha:** 2019
INTERÉS:



Los creadores de «Goat Simulator» nos llevan ahora a colonizar planetas, construyendo y combatiendo en mundos alienígenas.







SUPERVIVENCIA UNIDA

GTFO

Estudio/distribuidor: 10 Chamber Collective
Fecha: Primavera 2019
INTERÉS:

Que la acción multijugador se está alzando como el estilo dominante en el género no es ninguna novedad, pero la acción cooperativa que propone «GTFO», con un diseño cooperativo como base de misiones de supervivencia en entornos hostiles, no es tan común. Además, la tecnología de Unity de «GTFO» ofrecerá una acción cinematográfica como no se ha visto hasta ahora.



¿QUÉ ESPERAMOS?

- Un juego de supervivencia basado en la acción cooperativa, a lo «Left 4 Dead» pero más táctico.
- Un estilo visual cinematográfico gracias a Unity, que permita crear streamings y vídeos brutales.

DEL MANGA AL PC

JUMP FORCE

Estudio/distribuidor: Bandai Namco
Fecha: 15 febrero 2019
INTERÉS:

La idea de juntar a los personajes más populares y carismáticos del mundo del manga en un único juego es algo genial, y la forma que le está dando Bandai Namco a esa idea con «Jump Force» promete alumbrar uno de los títulos más divertidos del próximo año. Pero no solo podremos encarnar a los personajes de Dragon Ball, Naruto o One Piece, sino también crear nuestro propio protagonista.





¿QUÉ ESPERAMOS?

- Un juego único de acción y lucha que reúne a los héroes más carismáticos del manga.
- La posibilidad de vivir combates increíbles y espectaculares con nuestro propio avatar.



¡VUELVEN LOS MECHAS!

LEFT ALIVE

Estudio/compañía: Square Enix
Distribuidor: Koch Media **Fecha:** 5 de marzo de 2019
INTERÉS:

Una guerra entre hombres y máquinas en la ficticia Novo Slava es el escenario de una epopeya de supervivencia y acción táctica. Square Enix nos trae un universo futurista de mechas en 2127, visto desde la perspectiva de tres protagonistas diferentes. La libertad de acción será uno de los pilares del diseño, pudiendo afrontar cada objetivo y misión de muy distintas maneras , pudiendo recorrer la historia del juego por diferentes caminos y con consecuencias inesperadas.

¿QUÉ ESPERAMOS?

- Acción, sigilo, táctica, combate y mechas. Un universo futurista que ofrezca libertad en su diseño y desarrollo.
- Disfrutar al máximo el nuevo trabajo de los responsables de «Armored Core», «Metal Gear» y otros.





EL VIAJE A LA ESPERANZA

METRO EXODUS

Estudio/compañía: 4A Games/Deep Silver **Distribuidor:** Koch Media
Fecha: 22 de febrero de 2019 **INTERÉS:**

De las tinieblas a la luz. De los túneles de Moscú a la esperanza del mundo abierto del Este de Rusia. Artyom y sus compañeros se embarcan en un viaje de solo ida en el que descubrirá nuevos peligros, criaturas mutantes, tribus y un mundo postapocalíptico repleto de desafíos, secretos y posibilidades. «Metro» da el salto definitivo, apoyado además por la tecnología visual más espectacular, con soporte de trazado de rayos.

¿QUÉ ESPERAMOS?

- Disfrutar de nuevo de una experiencia de supervivencia única, apoyada ahora por un apartado técnico de vanguardia, con gráficos de última generación.
- Ver cómo se adapta la idea de la libertad de acción y la planificación táctica en el mundo abierto que ofrecerá la próxima entrega de la saga.

EL REGRESO DE UN CLÁSICO

ONIMUSHA WARLORDS

Estudio/compañía: Capcom **Distribuidor:** Koch Media
Fecha: 15 de enero de 2019 **INTERÉS:**

El de «Onimusha Warlords» no es un lanzamiento al uso, sino el regreso del clásico de 2001 de PS2 remasterizado. Gráficos puestos al día, nuevo formato de pantalla, modo de juego fácil desde el comienzo, una nueva banda sonora y más para esta aventura de samuráis, que muchos descubrirán por primera vez.



¿QUÉ ESPERAMOS?

- Que la estupenda historia y ambientación se vean potenciadas por la nueva banda sonora y los gráficos en alta definición.
- Disfrutar de la combinación de acción y magia, potenciada en esta versión, que tan buenos momentos nos ofreció en el juego original.

LA NATURALEZA TE LLAMA
ORI AND THE WILL OF THE WISPS

■ **Estudio/compañía:** Moon Studios/Microsoft Studios ■ **Distribuidor:** Microsoft ■ **Fecha:** 2019
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

La aventura del espíritu guardián continúa más allá del bosque de Nibel. El nuevo juego de Moon Studios seguirá usando la combinación de acción, puzles y plataformas como base. Tendremos que desbloquear y desarrollar nuevas habilidades para abrir caminos y avanzar, adentrándonos en nuevas regiones para descubrir la verdad de los Perdidos y, por añadidura, encontrar el destino de Ori. ¿Listo para vivir una historia evocadora y fascinante?

¿QUÉ ESPERAMOS?

- Seguir disfrutando de la sensacional dirección artística que Moon Studios ofreció en «The Blind Forest».
- Descubrir nuevas habilidades y poderes de Ori, que nos permitan potenciar la jugabilidad.





¡LIBERA TODA TU RABIA!
RAGE 2

■ **Estudio/compañía:** Avalanche Studios/id Software ■ **Distribuidor:** Koch Media ■ **Fecha:** 14 de mayo de 2019 **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Regresa el wingstick, la acción más desenfrenada y explosiva, los mutantes, vehículos a lo "Mad Max", poderes desarrollados por nanotecnología y un auténtico ejército de salvajes y criaturas descomunales a las que masacrar sin pausa. «Rage 2» reúne a dos estudios expertos en el género, como id y Avalanche, para ofrecer la experiencia más brutal y frenética de acción postapocalíptica. ¿Te unes a la fiesta del desmadre?

¿QUÉ ESPERAMOS?

- Un juego para disfrutar de la acción más salvaje sin cortapisas y en el que poder liberar nuestra vena más creativa a la hora de eliminar enemigos.
- Nuevas armas, vehículos, poderes y modos de interactuar con el entorno para utilizar un estilo libre a la hora de enfrentarnos a enemigos brutales.

EL RENACIMIENTO DEL HORROR
RESIDENT EVIL 2

■ **Estudio/compañía:** Capcom ■ **Distribuidor:** Koch Media ■ **Fecha:** 25 de enero de 2019 **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Raccoon City nunca ha tenido mejor aspecto, pese a su destrucción, que en «Resident Evil 2». El nuevo «Resident Evil 2», claro. Y es que el "remake" del clásico de Capcom está a la vuelta de la esquina con un aspecto visual imponente, basado en el uso del RE Engine, la misma tecnología visual de «Resident Evil VII», y nuevas perspectivas de juego, nuevos modos, áreas para explorar, armas y puzles. Una pinta impresionante.



¿QUÉ ESPERAMOS?

- Que toda una nueva generación de jugadores descubra uno de los títulos clásicos clave en el desarrollo del survival horror.
- Volver a disfrutar de una de las mejores aventuras de la saga, con un apartado visual de última generación y nuevas posibilidades en el diseño de acción.

LOS MITOS NÓRDICOS TE ESPERAN

RUNE

Estudio/compañía: Human Head Studios/Ragnarok Game LLC
Distribuidor: Ragnarok Game LLC **Fecha:** Principios de 2019
INTERÉS:

Los más veteranos recordarán el «Rune» original, obra también de Human Head, aparecido en el año 2000 –nada menos–. Ahora, esta nueva revisión del clásico nos devolverá al temido momento de la llegada de Ragnarok, el fin del mundo, en el que nos tendremos que alinear con un dios nórdico para, como guerrero, recibir su poder y protección y evitar el apocalipsis.





¿QUÉ ESPERAMOS?

- Un juego que combine acción y rol en un entorno de mitología nórdica, y que podamos disfrutar de una aventura en solitario o en modo cooperativo.
- Vivir una acción realmente salvaje y de enorme violencia explícita, no apta para menores y que muestre la naturaleza brutal de los guerreros nórdicos.





LA SOMBRA MORTAL

SEKIRO. SHADOWS DIE TWICE

Estudio/compañía: From Software/Activision
Distribuidor: Activision Blizzard **Fecha:** 22 de marzo de 2019
INTERÉS:

El mítico "lobo manco" es un guerrero desfigurado y caído en desgracia ante su señor, cuya única oportunidad de redención y restitución de su honor es acabar con los raptores de tu señor; un objetivo por el que nada, ni la muerte, podrá detenerlo. El Japón medieval nos espera en una aventura de acción de los creadores de «Dark Souls», repleta de sorpresas y posibilidades.

¿QUÉ ESPERAMOS?

- Una combinación de acción, armas, poderes, sigilo y combates sangrientos donde la habilidad es solo parte del diseño, donde poder crear un estilo propio.
- Una perfecta recreación del período Sengoku, de finales del s. XVI en Japón, que nos sumergirá en un mundo de juego inédito y espectacular.

Y ADEMÁS...

SEA OF SOLITUDE

Estudio/compañía: Jo-Mei Games
Distribuidor: Electronic Arts
Fecha: 2019
INTERÉS:



Un juego de narrativa evocadora y casi onírica, como su estética, que narra la historia de Kay, una joven que se convierte en un monstruo marino.

SEED

Estudio/compañía: Klang Games
Distribuidor: Klang Games
Fecha: 2019
INTERÉS:



El objetivo de «Seed» es ofrecer una experiencia que aúne MMO, simulación, sandbox y construcción, todo en uno. ¿Demasiado ambicioso?

SPELUNKY 2

Estudio/compañía: Mossmouth
Distribuidor: Mossmouth
Fecha: 2019
INTERÉS:



El nuevo juego de Mossmouth y Derek Yu continuará la historia del original, aunque con nuevas mecánicas, monturas y multijugador online.

THE BLACKOUT CLUB

Estudio/compañía: Question
Distribuidor: Question
Fecha: 2019
INTERÉS:



Ya en acceso anticipado, es un juego de horror multijugador cooperativo, en el que un grupo de adolescentes se enfrentan a un terrible secreto.

LA HISTORIA CONTINÚA

SHENMUE III

Estudio/compañía: YS Net/Deep Silver
Distribuidor: Koch Media **Fecha:** 27 agosto 2019
INTERÉS:

Durante largo tiempo se especuló sobre el desarrollo de «Shenmue III», hasta que una campaña de crowdfunding, hace ahora más de tres años, descubrió que Yu Suzuki retomaba su genial saga. Ahora que, por fin, verá la luz en 2019, la historia de Ryo Hazuki llegará a su culminación descubriendo el misterio del asesinato de su padre y consiguiendo la venganza sobre su responsable.





¿QUÉ ESPERAMOS?

- La culminación de una historia que arrancó hace 20 años con el lanzamiento del juego original.
- Ver cómo ha evolucionado la narrativa de la saga, ahora que los mundos abiertos se han extendido.

ROL MÁS ALLÁ DEL ESPACIO

THE OUTER WORLDS





Estudio/compañía: Obsidian Entertainment
Distribuidor: Private Division **Fecha:** 2019
INTERÉS:

Tras el bombazo de la saga «Pillars of Eternity«, Obsidian cambia de registro radicalmente con un JDR futurista, en primera persona y en 3D. Halcyon, la colonia más lejana de la Tierra, es nuestro destino, pero el camino es largo, tortuoso y lleno de peligros. El juego introduce el concepto de los defectos del protagonista, de modo que la acción y la narrativa evolucionan según nuestro estilo, filias y fobias.

¿QUÉ ESPERAMOS?

- Descubrir un JDR que cambia el estilo del estudio en sus últimos proyectos, de modo radical.
- Una narrativa única que evoluciona en función de las virtudes y defectos de nuestro estilo de juego.

¡AL ABORDAJE!

SKULL & BONES

Estudio/compañía: Ubisoft
Distribuidor: Ubisoft **Fecha:** 2019
INTERÉS:



La edad de oro de la piratería nos lleva a un escenario opco habitual: el Índico, donde capitanes renegados dirigen sus bajeles hacia naves cargadas de mercancías y oro... y contra sus enemigos. Un juego que combina estrategia, acción, combate naval y un mundo multijugador vivo y repleto de inmensas posibilidades. «Skull & Bones» llegará en 2019 con más retraso del previsto, para meternos en la piel de los más crueles y sanguinarios piratas, y luchar en solitario o con amigos por conseguir los botines más preciosos.



¿QUÉ ESPERAMOS?

- Un juego multijugador en un mundo persistente donde podremos llegar a convertirnos en leyendas.
- Un sistema de progresión al estilo de un JDR que realmente recompense el esfuerzo del jugador.

LA EPIDEMIA SE EXPANDE

TOM CLANCY'S THE DIVISION 2

Estudio/compañía: Ubisoft Massive
Distribuidor: Ubisoft **Fecha:** 15 de marzo de 2019
INTERÉS:

La epidemia se expande por Estados Unidos y llega a Washington tras arrasar Nueva York. La capital del país es ahora un campo de batalla, un lugar arrasado y controlado por fuerzas paramilitares que imponen la ley de las armas. Solo los agentes de la División podrán imponer el orden, ayudar a los supervivientes e intentar recuperar la sociedad, al borde de la destrucción total. Un nuevo estilo de acción con misiones cooperativas, más allá de la zona oscura, nos espera en un juego con un mundo realista y terrible.







¿QUÉ ESPERAMOS?

- Descubrir el nuevo sistema de misiones cooperativas y ver cómo se adaptan a la narrativa.
- Un estilo de acción incluso más táctico que en el juego original, con más posibilidades en el arsenal.

LA FORJA DE UN IMPERIO

TOTAL WAR THREE KINGDOMS

Estudio/compañía: Creative Assembly/SEGA
Distribuidor: Koch Media **Fecha:** 7 marzo 2019
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

Creative Assembly vuelve al realismo histórico con la saga «Total War», viajando al año 190 en China, en un período convulso del que saldría la unificación del país tras numerosas guerras. Once legendarios señores de la guerra nos esperan para forjar una dinastía que deje un legado que perdure durante siglos. Política, economía, estrategia militar, diplomacia... ¡Forja un imperio!





¿QUÉ ESPERAMOS?

- El «Total War» más completo de la saga, con la vuelta a las raíces históricas.
- Nuevas posibilidades estratégicas y tácticas en todas las áreas, potenciadas por la ambientación.

¡HA VUELTO!

WARCRAFT III REFORGED

Estudio/compañía: Blizzard
Distribuidor: Activision Blizzard **Fecha:** 2019
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

Pocos, por no decir ninguno, de los fans de Blizzard esperaban el anuncio del regreso de «Warcraft III», pero la sorpresa saltó durante la última Blizzcon. El regreso del clásico será por todo lo alto, con la inclusión del juego y la expansión, un nuevo motor que ofrecerá gráficos remozados por completo y alguna que otra sorpresa que el estudio aún se guarda en la manga.



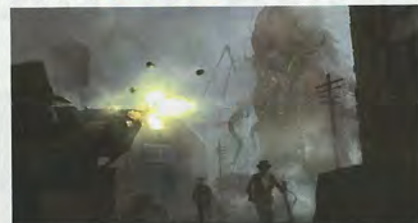
¿QUÉ ESPERAMOS?

- Que el regreso del clásico sea algo más que un lavado de cara estético, con nuevos modos.
- La edición definitiva de «Warcraft III» con todos los contenidos originales y de la expansión.

Y ADEMÁS...

THE SINKING CITY

Estudio/compañía: Frogwares/Bigben
Distribuidor: Bigben Interactive **Fecha:** 2019
INTERÉS: ■■■■■■■■■■



De nuevo los mitos de Lovecraft inspiran un juego en el que los fans del escritor tienen grandes esperanzas, con una historia inédita.

TUNIC

Estudio/compañía: Andrew Shouldice/Finji
Distribuidor: Finji **Fecha:** 2019
INTERÉS: ■■■■■■■■■■



Una aventura de exploración y descubrimiento protagonizada por un joven zorro, en un mundo misterioso y con una naturaleza salvaje.

TWIN MIRROR

Estudio/compañía: DontNod/Bandai Namco
Distribuidor: Bandai Namco **Fecha:** 2019
INTERÉS: ■■■■■■■■■■



Los creadores de «Life is Strange» nos traen una aventura llena de misterio y con algún tinte sobrenatural ambientado en Virginia Occdiental.

WOLFENSTEIN YOUNG BLOOD

Estudio/compañía: MachineGames/Bethesda
Distribuidor: Por confirmar **Fecha:** 2019
INTERÉS: ■■■■■■■■■■



La saga «Wolfenstein» se expande con un nuevo título protagonizado por las hijas gemelas de B.J., que deben rescatar a su padre de los nazis.

ZONA micromanía

¡Bienvenidos este espacio de los que compartimos la pasión por los videojuegos en las múltiples formas que nos brindan los títulos de PC!

ZONA MICRO PANORAMA INDIE

Premios y más premios para los indies que están llamados a dar mucho que hablar en los próximos meses. Y muchos más que están por descubrir en 2019. Y, como siempre, hay de todo, desde la vuelta de clásicos a émulos de los viejos tiempos con mucho humor...

ESCAPE DOODLAND

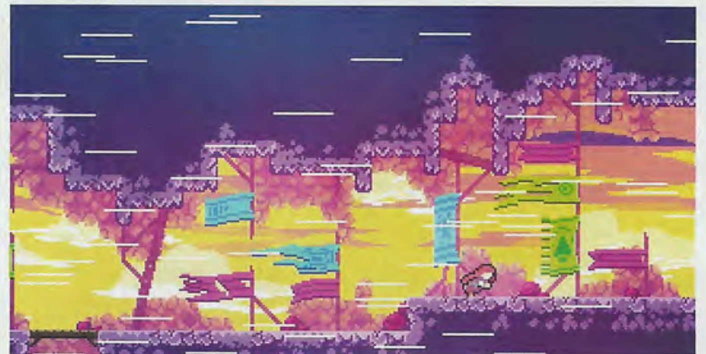
Las judías provocan gases

■ **Género:** Acción ■ **Idioma:** Inglés ■ **Desarrollador:** flukyMachine
■ **Lanzamiento:** noviembre 2018 ■ **Web:** *escapedoodland.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

¿Por qué los personajes de los videojuegos pueden saltar tan alto? ¿Qué es lo que les permite dar un segundo impulso sin nada en lo que apoyarse? Las respuestas están en «Escape Doodland». Un juego donde el protagonista se impulsa a base de... ¡ventosidades causadas por judías!

El concepto del juego es sencillo. Se trata de un "runner" en el que el personaje salta para evitar obstáculos o recoger más judías para seguir. El aspecto general no tiene desperdicio, con gráficos que parecen dibujados en papel, enemigos finales, multijugador y gases con los que mejorar nuestras habilidades.





INDIES EN THE GAME AWARDS

Celeste es el rey de los colores

■ **Género:** Acción ■ **Idioma:** Inglés ■ **Desarrollador:** Matt Makes Games Inc.
■ **Lanzamiento:** enero 2018 ■ **Web:** *celestegame.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

Entre «Celeste», «Dead Cells», «Into the breach», «Return of the Obra Dinn» o «The Messenger», seguramente tengas más de un favorito. Este año los The Game Awards lo han tenido difícil para hacer la selección de los mejores indies. El ganador ha sido «Celeste» y sabemos porqué está tan arriba. Lleva con nosotros casi un año y aún nos da muchas alegrías.

Al otro lado del charco, «Return of the Obra Dinn» ha ganado un premio Titanium en Fun & Serious, con otra experiencia que no podemos quitarnos de la cabeza. Juegos así se lo merecen y, ojalá, llegara la fama para todos los demás candidatos, también, fuera de serie.

EN CAMPAÑA

EL LEGADO DE 3DFX

Hubo un tiempo en que el PC apenas podían con las texturas de los juegos. Las 3D no eran lo más habitual y cualquier avance sorprendía. Ahí surgieron pioneros en el desarrollo de hardware. Pero si hay una compañía a la que dar crédito es 3dfx. Innovaron y arriesgaron, hasta que el agua llegó al cuello y NVIDIA se hizo con todo lo que 3dfx había logrado. Hubo más víctimas por el camino y ahora un libro, en Kickstarter, descubre que la guerra de consolas no tiene nada qué envidiar a la de los chips gráficos para PC.

■ *kickstarter.com/projects/mgp1982/the-legacy-of-3dfx-el-legado-de-3dfx*



OMNO

Desde el 5 de diciembre ya está financiado. No está previsto que salga hasta septiembre de 2019, pero aún puedes aportar a la campaña de «Omno» para que su protagonista descubra el mundo. Lo hará desde el cielo o estructuras sorprendentes. El diseño tiene mucho de original y mágico. Studio Inkyfox ha conseguido un toque casi onírico, que juega con la posibilidad de no encontrar personalidad para su personaje. Es un riesgo, pero también hará que el jugador se sumerja en unos escenarios entre redondeados y afilados.

■ *igg.me/p/2444451/twtr*



Los premios del año en cuanto a títulos indie se han convertido en una parte importante de la industria. Muchos de ellos ya se sitúan a la misma altura que las grandes producciones y sus galardones llenan titulares en todos los medios, con una repercusión que llega lejos. No solo porque haya millones de espectadores pendientes, sino por la industria que se cita y presta atención a quién aparece para recoger un premio. Desde el desarrollador solitario hasta el proyecto que incluye toques "mágicos" de varios locos en sus puestos independientes. El ejemplo de «Celeste» es un ejemplo perfecto de este caso. Hasta con un aporte extra en el sonido, que ya conocimos el pasado Madrid Games Week, junto a «Tunic». En el indie, no lo dudes, está el futuro de la industria.

ÍNDICE DE CONTENIDOS DE LA ZONA MICROMANÍA

PRODEUS

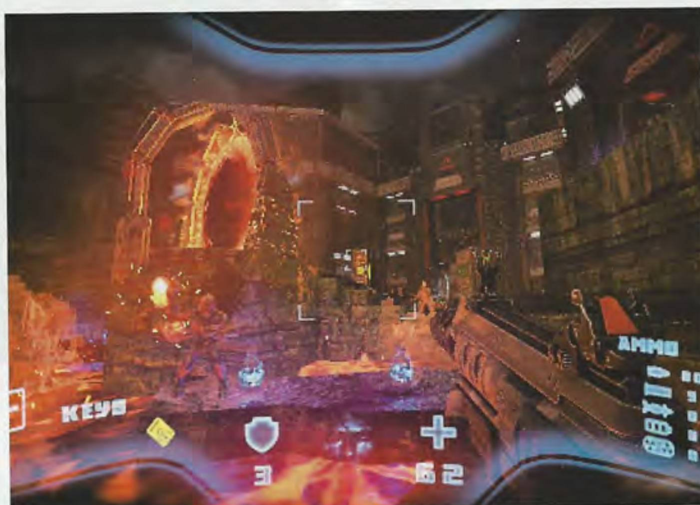
Píxeles dentro de los polígonos llenos de sangre pixelada

Género: Acción **Idioma:** Inglés **Desarrollador:** Mike Voeller y Jason Mojica
Lanzamiento: 2019 **Web:** *prodeusgame.com*
INTERÉS:



El revuelo que ha causado «Prodeus» en su presentación deja clara su apuesta por lo original. No por lo que puede ser un juego de disparos muy tradicional, sino por el aspecto antiguo, mientras emplea herramientas actuales. Porque los píxeles se ven por todas partes, pero no estamos ante una nueva edición del «Doom» clásico.

Prodeus atesora experiencia de sus creadores en el género y en títulos desde «Call of Duty» a «BioShock». Quizá estemos ante lo que no les han dejado hacer cuando trabajaban para una grande. Algo que queremos ver, aunque esperemos casi un año.

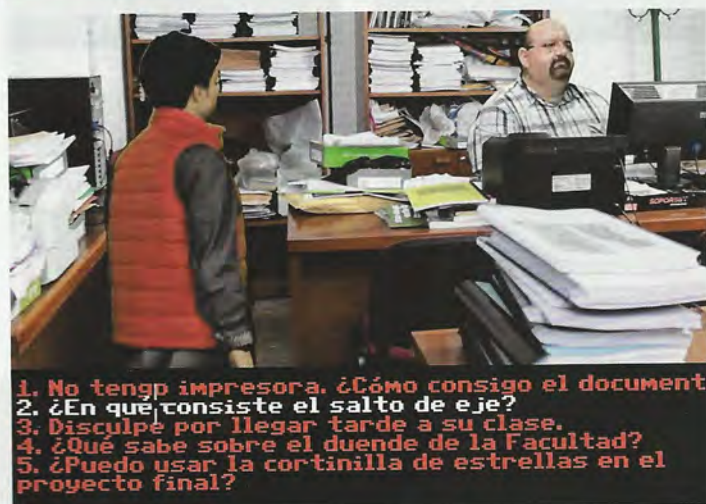




EL JUEGO

Con Sobao Soft no sabemos si algo va en serio

Género: Aventura **Idioma:** Castellano **Desarrollador:** Sobao Software
Fecha: Ya disponible **Web:** *sabaosoft.com*
INTERÉS:



Si huele a aventura, lo queremos jugar. Además, con lo que han hecho en Sobao Software no nos queda más remedio. Porque es lo que muchos hemos pensado alguna vez y no nos hemos atrevido a hacer. ¿Por qué no imitar el clásico «Darkside», totalmente digitalizado, pero con imágenes de la vida cotidiana e interfaz a lo SCUMM? Parece sencillo, pero hay que crear 60 escenarios, encontrar el humor para enganchar y mantener la filosofía base de las aventuras de antes: nunca pagar más de 20 dólares por un juego. Sí, eran otros tiempos...

PIXELMANÍA

GODS REMASTERED



Escuchamos las primeras notas de la banda sonora de un juego de The Bitmap Brothers, vemos sus píxeles y se hace la luz, en una obra atemporal.
robotriotgames.com

SURVIVED BY



Human Head Studios y Digital Extremes tienen tiempo para volver a sus orígenes y desatar la magia con este juego Free2Play y muerte permanente.
survivedby.com

INTO THE FRAY



Ya hay demo de la continuación de «Usurper» y «Shrouded in Sanity», de la mano de Steve Gal.
store.steampowered.com/app/893610/Skautfold_Into_the_Fray

AEON OF SANDS THE TRAIL



Una cúpula protege una ciudad de los peligros del desierto que se extiende alrededor. Con estilo a RPG de los ochenta y vista en primera persona.
www.aeonofsands.com

Una Game Jam permite conocer a personas con las que compartir, quizá, muchos años de trabajo. De estas reuniones surgen las semillas de algunos grandes juegos. Aunque, puestos a pensar, ¿no son lo mismo que las quedadas en la escena de los 80 y 90?

DEMOS

SHE AND THE LIGHT BEARER



Un poema en forma de aventura, de las de hacer clic con el ratón, nos presenta un bosque con muchos tonos de pastel y secretos por descubrir.
togeproductions.com/project/she

SHADOW OF THE TOMB RAIDER



Con esta demo se puede entrar en lo que desencadena toda la aventura de Lara Croft, en busca de nuevos secretos, tumbas y enemigos.
tombraider.square-enix-games.com

ESCAPE LEGACY: ANCIENT SCROLLS



Esta aventura indie ofrece rompecabezas y un entorno interactivo en el que seguir los pasos de un abuelo aventurero.
storming-tech.com

2084

El futuro que refleja un pasado peor

Género: Acción **Idioma:** Inglés **Estudio:** Feardemic **Disponible:** 2019 **Precio:** 8.19 €
Web: *steampowered.com/app/987850/2084* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

El 13 de diciembre llegaba a Steam, en acceso anticipado, «2084» trayendo con él parte del frío que debe hacer en Cracovia, de donde es la gente de Feardemic. El equipo nos propone descubrir un futuro lleno de protestas y tecnología, con un aire distópico. Tiene un cierto aura en su contenido de antiguo país del otro lado del Telón de acero, con traumas que no parecen pasar y que vuelven en forma de videojuego. Como la mezcla de pasillos subterráneos, llenos de cableado y sujetos de experimentación. Un reflejo, quizá, de las penalidades que sufrió la población polaca.

Dos en uno... O casi

En el desarrollo parecen querer meter dos juegos en uno, con un modo historia y otro sin fin. Aunque la campaña no promete mucho tiempo de juego. Más bien será un entrenamiento para un proceso sin fin, en el que sobrevivir y mejorar entre Realidad Virtual e implantes neuronales. Lo más significativo, aparte del planteamiento, es que «2084» surgió de una Game Jam de 72 horas, con una comunidad que guiará el desarrollo del juego.

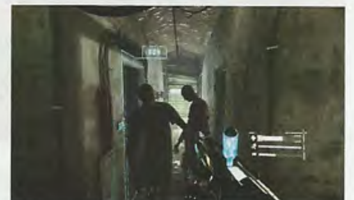


La mezcla de tecnología, suciedad y materiales clásicos dan un toque peculiar a «2084», que refleja un futuro realmente distópico.









DIARIO DE DESARROLLO

BATTLEFLEET GOTHIC: ARMADA 2



Las naves de Warhammer 40.000 demuestran cómo se mueven y qué tácticas podremos emplear una vez empieza la batalla.
battlefleetgothic-armada.com

DIMENSION DRIFTER



El aspecto de dibujo entintado y saturado de color se ve en los vídeos de este juego, aún en desarrollo, que no para de añadir contenido.
paulinthenet.de

STARSECTOR



Desde noviembre de 2010 se puede ver el proceso de desarrollo de este título de estrategia espacial, lleno de pruebas por parte de su creador.
fractalsoftworks.com

GODHOOD



Ahora en fase alfa de desarrollo, «Godhood» permite registrarse y probar lo que han mostrado sus responsables desde Kickstarter.
godhoodgame.com

Las grandes producciones tienen algo en común: no podemos asignar su desarrollo a un solo estudio. Demuestra que se necesita un gran equipo detrás para sacar adelante algo realmente grande, y poder crecer y crecer con nuevos contenido.

STAR WARS BATTLEFRONT II

De turismo por Geonosis

Género: Acción **Idioma:** Español **Estudio:** DICE **Disponible:** 28 de noviembre 2018 **Precio:** Gratuito **Web:** *ea.com* **INTERÉS:**

Desde finales de noviembre, los usuarios de «Star Wars Battlefront II» tienen disponible Batalla de Geonosis, un complemento sin coste para quien tenga el juego de DICE. Nos lleva al planeta del título y pone a Obi-Wan Kenobi a nuestro servicio. Lo hace junto a aspectos del batallón de ataque 212º. Además de añadir tres vehículos (AT-TE, Speeder PAM y BARC) y atuendos para el general Grievous.



Los poderes de Obi-Wan incluyen controlar la mente de los enemigos y paralizarlos por un momento. Su habilidad defensiva los empuja con la Fuerza y desvía los disparos de blaster, además de un super empujón que puede derribar a los contrarios. La actualización también soluciona algunos aspectos y mejora el rendimiento, en general.



Obi-Wan Kenobi se enfrenta a Darth Grievous en el planeta Geonosis.

THE CREW 2

Hasta que dejan de correr

Género: Conducción **Idioma:** Castellano **Estudio:** Ubisoft **Disponible:** 5 de noviembre 2018 **Precio:** Gratuito **Web:** *thecrew-game.ubisoft.com* **INTERÉS:**

Esta actualización gratuita para todos los usuarios de «The Crew 2» incluye 14 vehículos, actividades, contratos y misiones. El control, con retoques, la iluminación más espectacular o la forma de emparejamiento no se quedan atrás, con cambios que prometen seguir para mejorar la experiencia de Ubisoft.



ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

Lo que da de sí la hoja oculta

Género: Acción **Idioma:** Castellano **Estudio:** Ubisoft **Disponible:** diciembre 2018 **Precio:** Gratuito **Web:** *ubisoft.com* **INTERÉS:**

El mes de diciembre nos deja un espectacular modo foto. Además de haber recibido el contenido A la caza, de El legado de la primera hoja oculta. También se añade el tercer episodio de las Historias perdidas de Grecia, objetos o el nivel Maestría, para quien ha llegado al máximo con su personaje.



MODS

CITIES SKYLINES
STUPID DUPLEXES



Como suena, en este contenido de la comunidad se añade variedad con edificaciones con varias plantas y escaleras que las comunican.
twitter.com/honker3d

STELLARIS
¡GLAVIUS'S ULTIMATE AI



La IA de «Stellaris» está en manos de la comunidad con esta modificación.
steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1584133829

GOLDENEYE
25 ANIVERSARIO



Con motivo del aniversario de la película, GoldenZen y otros fans han recreado el «GoldenEye» de Nintendo 64 en Unreal Engine 4.
twitter.com/007goldeneye25

GTA SAN ANDREAS
LIBERTY CITY STORIES 1.0



Las historias de «Liberty City» y «San Andreas» se mezclan, rememorando otro de los clásicos de la saga.
moddb.com/mods/liberty-city-stories-pc-edition

Juegos de rol, conducción, baile y, por qué no, pesca. También vale para horas de diversión sin pagar. Hasta en «CS: GO» lo ven claro y se ha pasado a un formato sin coste inicial... aunque no sin un cierto descontento de los jugadores más fieles y veteranos.

PROFESSIONAL FISHING

¡Seguro que pican!

Género: Simulador **Idioma:** Castellano **Estudio:** MasterCode **Lanzamiento:** 30 de noviembre 2018
Web: *steampowered.com/app/798420/Professional_Fishing* **INTERÉS:**

Como en otros juegos de este género deportivo, el de los simuladores de pesca, todo empieza mucho antes de ir a pescar y, desde luego, de lanzar la caña. Ahora llega una descarga gratuita que nos invita a crear el personaje, equiparlo y echar horas en compañía de amigos que también sean fans de este deporte. Y es que la pesca no tiene por qué ser una actividad solitaria.

En la Naturaleza

Los mapas que llegan ahora a «Professional Fishing» son grandes, las variedades de especies, muchas, y la Inteligencia Artificial del juego promete evolucionar más que la de los peces, con un sistema climático y ciclos diarios, que cambia en medio de nuestra actividad. Mientras, luchamos contra la naturaleza, sin hacer daño a ningún pez, río, lago, etc.





Además de escenarios grandes, vemos que son variados y que no pararán de crecer con nuevos contenidos.



ACTUALIZADOS

REVELATION ONLINE



Una expansión gratuita añade un modo tipo MOBA de cinco contra cinco, a este MMO.
ro.my.com/en

RING OF ELYSIUM



Equipos de cuatro buscan escape en este título de supervivencia.
store.steampowered.com/app/755790/Ring_of_Elysium

H1Z1



Return of the Apocalypse es un mapa nuevo que se suma al repertorio de «H1Z1».
h1z1.com

COUNTER-STRIKE GLOBAL OFFENSIVE



El cambio a Free2Play de «CS:GO» ha traído también un modo Battle Royale.
counter-strike.net

DC UNIVERSE ONLINE



La peli Aquaman viene con el episodio 33 para el juego de héroes, con Atlantis y su mundo.
dcuniverseonline.com

APÚNTATE A LA BETA

HELL LET LOOSE

Black Matter, el equipo detrás de «Hell Let Loose» ha puesto la directa. El objetivo es que cualquiera pueda probarlo en 2019, en acceso anticipado.



El juego nos llevará a la Segunda Guerra Mundial con un enfoque realista, con batallas entre 100 jugadores divididos en dos bandos.
kickstarter.com/projects/blackmatter/hell-let-loose

BATALJ

La beta cerrada de «Batalj» arrancó en noviembre. En cuanto al acceso, desde la página del juego y en Steam se pueden comprar complementos que incluyen claves para la beta. Aparte de buscarlas entre la comunidad, por si a alguien le sobra alguna.



playbatalj.com

A veces son los juegos más pequeños los que más ofrecen en sus ediciones especiales. Sirve para llamar la atención, pero también para premiar a aquellos jugadores que apoyan esos títulos que salen de la financiación colectiva, en muchas ocasiones.

UNDERTALE EDICIÓN COLECCIONISTA

¡Esto sí es un detalle!

Género: Aventura **Idioma:** Español **Estudio:** Toby Fox **Lanzamiento:** 15 septiembre 2015 **Precio:** 64€
Web: *undertale.com / fangamer.com* **INTERÉS:**

Que «Undertale» salga en más plataformas ha sido una gran noticia de cara a conseguir una edición coleccionista que es puro amor. Más allá de la experiencia que proporciona el juego, hay que reconocer la originalidad y visión del proyecto. Incluye hasta una diminuta caja de música que viene metida en un colgante con forma de corazón. El mensaje que lleva impreso lo dice todo.

El contenido sigue con la banda sonora repartida en dos discos, físicos, con más de 100 canciones. También se incluye un libreto con seis piezas anotadas por el creador, Toby Fox. Por cierto, el colgante es de oro, de 14 quilates. A juego con una caja de cerillas para guardar los discos y la versión normal de «Undertale», por supuesto. También está el cuaderno ilustrado por Temmie Chang, con su peculiar forma de contar las cosas.





Un corazón en oro de 14 quilates, con música o la caja de cerillas para guardar los juegos son totalmente únicos.

DE COMPRAS

DEVIL MAY CRY 5



Tampoco tenemos edición muy especial de este juego, pero en Steam hay algunos extras en forma de contenidos descargables.
devilmaycry5.com

KINGDOM HEARTS



Lo de «Kingdom Hearts III» puede ser una fiebre y no le faltan ya figuras de Pop! para confirmar que el fenómeno está aquí.
game.es

VELA RESIDENT EVIL



Es de lo más sencillo que podemos usar para ambientar nuestras partidas a la reedición de «Resident Evil 2», a partir del 25 de enero.
game.es

POP! SUPER MAN



No tenemos juego de Super Man, todavía, pero sí vemos que «DC Universe Online» se renueva y Aquaman está en cines para apoyar su universo.
game.es

PARA TU COLECCIÓN

DEAD CELLS EDICIÓN ESPECIAL

Nos quedamos con las ganas de tener una verdadera edición especial de «Dead Cells», pero quizá las peticiones colectivas puedan con ello. En todo caso, podemos conseguir la versión para PC del ganador de The Game Awards 2018.

La edición para PC contiene el juego para su descarga, un libro de arte y un CD con la banda sonora. Es lo mínimo con vistas a que crezca con contenidos descargables. Quizá si las ventas siguen se plantee una edición coleccionista.
signatureeditiongames.com



LECTURAS

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

La llegada de una entrega nueva de «Assassin's Creed» suele venir acompañada de obras en papel.

Esta vez nos fijamos en dos de las publicaciones más recientes. La primera es una novela en la que nos vamos al s. V a.C. En otro formato, tenemos "El arte de Assassin's Creed Odyssey". Con 220 páginas de diseños y color para descubrir el desarrollo.
edicionesminotauro.com



Evento: Hearthstone Championship Tour **Juego:** Hearthstone **Compañía:** Blizzard **Fecha:** 2019 **Web:** *blizzard.com*

HEARTHSTONE MÁS COMPETITIVO



2019 promete grandes cambios que favorezcan la escena competitiva en el juego de cartas de los héroes de Blizzard.

Viajes a miles de kilómetros y mucha ilusión hacen que los mejores jugadores de «HearthStone» acaben el año extasiados. Pero 2019 va a ser aún más completo, con torneos clasificatorios, campeonatos mundiales retransmitidos en directo y una gran final para terminar el año.

Los anuncios han llegado desde las cuentas oficiales en Redes Sociales y la web. Con cuatro millones de dólares en la bolsa, de momento. Así como un sistema competitivo nuevo, en el que habrá ligas y divisiones que filtren a los mejores del mundo. Un trío de torneos presenciales repartirán tres cuartos de millón de dólares. Aparte de las eliminatorias online para que no se pare ni un mes en la competición oficial de «HearthStone». El juego, por su lado, no cambiará demasiado, salvo por las novedades en caras y algún reequilibrio.

Objetivo de puntos	Beneficios en 2019
200 puntos	Invitaciones a los tres torneos mundiales presenciales. Bonificación por participación de [illegible] dólares por cada uno de los torneos
175 puntos	Invitaciones a los tres torneos mundiales presenciales. Bonificación por participación de [illegible] dólares por cada uno de los torneos
150 puntos	Invitaciones a dos torneos mundiales presenciales (los que elija el jugador)
¡Novedad! 120 puntos	Invitación a un torneo mundial presencial (el que elija el jugador)



Producto: U-BEAT **Juego:** Varios **Compañía:** Mediapro **Fecha:** 2019 **Web:** *mediapro.tv*



U-BEAT: LA PLATAFORMA TOTAL

El grupo Mediapro continúa con su apuesta por los deportes electrónicos, tras la compra de LVP.



Barcelona Games World 2018 fue un evento con un protagonista en la figura de Mediapro, ya muy ligado a los eSports, además de emprender, como con el proyecto U-BEAT.

Hablamos de una plataforma con creación de contenidos, competición y entretenimiento, en general, totalmente dedicada a los eSports. U-BEAT cuenta con el respaldo de una empresa muy experimentada en el campo de los medios y la comunicación, mientras que LVP ha sido pionera en los deportes electrónicos. Competiciones de «League of Legends», «Clash Royale», «Fortnite», «CS: GO» y «Call of Duty» o eventos de LVP solo se podrán ver a través de esta plataforma. Una que cuenta con comentaristas como Ibai Llanos, Ulises Prieto o BarbeQ.

SALÓN DE LA FAMA

DOMINIQUE 'SONICFOX' MCLEAN



De nacionalidad Estadounidense y nacido en 1998, Dominique McLean lleva su marca SonicFox allá donde va. Se ha convertido en una referencia mediática, no solo por su imagen, sino por méritos deportivos en los eSports. Con militancia en los clubes Critial Reaction y, ahora, en Echo Fox.

Es campeón múltiple en EVO, con la peculiaridad de haberlo conseguido en juegos diferentes. Ha sido ganador absoluto en los «Injustice», «Mortal Kombat X», «Dragon Ball Fighter Z» y ha competido al máximo nivel en «Dead or Alive», «Skullgirls», «Under Night In-Birth», «Marvel vs. Capcom Infinite» y «SoulCalibur VI». En palabras de otros campeones, viene a ser como ser el mejor del mundo en «DotA 2», «League of Legends» y alguno más, por poner algunas referencias.



Dedicarse a los juegos de lucha es uno de los hándicaps que ha superado SonicFox para ser el mejor jugador de eSports absoluto este año.

■ **Evento:** *Overwatch League* ■ **Compañía:** *Blizzard* ■ **Lugar:** *San José, California* ■ **Fecha:** *2019* ■ **Web:** *twitch.tv*

¿A QUÉ COLOR APOYARÁS?

Se confirman los equipos que estarán este año en «Overwatch» y qué zona del mundo será la que defenderán con sus colores.

Las ciudades taparon el nombre de los clubes que juegan en «Overwatch League». Un recurso que busca la proyección internacional y parece que facilita la involucración de grandes socios para Blizzard. De ahí que para la temporada de 2019 veamos la misma línea, con novedades en los atuendos y, por supuesto, en la participación.

Atlanta Reigns, Paris Eternal y Washington Esports Ventures se unen a los representantes de Chengdu Hunters, Guangzhou Charge, Hangzhou Spark, Toronto Defiant y Vancouver Titans para empezar la liga, con mecenas que vienen del mundo de los medios o el deporte profesional, en Estados Unidos, así como ciudades donde Blizzard puede tener grandes oportunidades.







■ **Evento:** Business eSports League ■ **Compañía:** Psicosoft Sports Academy y RRHH Digital ■ **Lugar:** España ■ **Fecha:** 29 de noviembre 2018 ■ **Web:** *psicosoft.com*

UNA LIGA ENTRE EMPRESAS

Con los primeros enfrentamientos y premios llegan las conclusiones iniciales sobre un concepto común a otros deportes.



Las ligas entre empresas son algo habitual en los deportes tradicionales. De ahí que desde Psicosoft Sports y RRHH Digital hayan extendido su iniciativa a los eSports.

Lo califican de éxito, nada más empezar, con más proyectos por delante. Por cierto, la consultora tecnológica Indra se llevó el primer torneo, frente a 80 representantes de Bankia, Acciona, Banco Santander, Orange, BMW, Securitas Direct, Vodafone, Pullmantur Cruceros o Seur, entre otras.

LIGAS PRINCIPALES DE E-SPORTS



LVP

Si quieres seguir en directo los enfrentamientos de una de las ligas nacionales con más solera, no dejes de pasar por la web de la LVP. Hay torneos diarios. **Web:** *www.lvp.es*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/lvpes*



ESL - SPAIN

La mayor compañía de eSports del mundo; mueve una enorme cantidad de jugadores y reparte cuantiosos premios.
Web: *play.eslgaming.com/spain*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/esl_spain*



OGSERIES UNIVERSITY

La liga universitaria de eSports regresa en una nueva temporada con torneos para «League of Legends» y «HearthStone» entre otros títulos, enfrentando a 16 equipos.
Web: *www.ogseriesuniversity.com*

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



PAIN X FUERA DE DOTA 2

El equipo Pain X fue descalificado de los regionales de Sudamérica de «DotA 2» y Thunder Predator se llevó la plaza, por no residir en la región.
dota2.com

IBAI DE RÉCORD

Ibai Llanos, comentarista de LVP, hizo algo grande por caridad durante Fun & Serious Festival 2018, recaudando 80.000€ con su iniciativa solidaria.
twitter.com/lvpibai

TEMPLADO



FAKER ES MÁS RICO CADA DÍA

El jugador de «League of Legends» para SK Telecom T1, Faker, vuelve a encabezar la lista de los mejor pagados en el mundo de los eSports.
skttl.net

190 MILLONES DE HORAS

Los eSports en streaming han superado a otros deportes tradicionales y, en conjunto, 2018 ha rebasado los 190 millones de horas visualizadas.
twitch.tv

FRÍO



NINJA CRITICA A FORTNITE

El jugador más mediático del mundo en «Fortnite», Ninja, no está de acuerdo con los aviones o la Espada del infinito en Winter Royale.
twitter.com/ninja



EN PORTADA
FORSAKEN
¡La batalla total en 3D!

Hoy día el multijugador competitivo en los juegos de acción es casi la regla, pero hace 20 años se daban los primeros pasos en ese sentido con juegos que, además, empezaban a explotar la tecnología visual de forma nunca vista. Y «Forsaken» era uno de los más originales y explosivos. Se trataba de uno de los primeros títulos en explotar al máximo las posibilidades de las gráficas VooDoo 2 –¿te acuerdas?– y nos ponía a los mandos de unas "motos" de combate voladoras, que permitían explorar el entorno –unos intrincados túneles repletos de recovecos– persiguiendo y combatiendo a varios rivales que podían ser controlados por la IA o ser otros jugadores humanos, de modo que ya jugáramos en solitario o en multijugador, ofrecía un desafío de acción total en 360º con libertad total. Era espectacular... ¡y algo mareante! Sin duda, el juego de Probe y Acclaim se convirtió en uno de los más impresionantes del año, y en el número 40 de Micromanía ocupó con todo merecimiento nuestra portada, convirtiéndose, además, en el MegaJuego.



Naves de combate que se movían por túneles nos permitían disfrutar de una acción total en 360º.



MICROMANÍA 40, TERCERA ÉPOCA
La aceleración gráfica estaba en plena explosión. Se sucedían juegos, motores, hardware... Resultaba natural que el número 40 de Micromanía se centrara en ello, con un juegazo, «Forsaken», que aspiraba a convertirse en referencia de la acción 3D.



Además de un espectacular juego de acción, «Forsaken» fue de los primeros en usar de forma exhaustiva las posibilidades de las aceleradoras gráficas.

EL PERSONAJE
JAY WILBUR



No es una cara conocida por el público, pero Jay Wilbur es uno de los máximos responsables del desarrollo de la industria en los últimos 25 años. Ha estado detrás de la fundación de id Software, como director de proyectos, de marketing y negocio, ha sido responsable de marketing y comunicación de Epic desde la época de «Unreal» y es, actualmente, vicepresidente de desarrollo de negocio de Epic Games.

DESTACADO
JUEGOS ONLINE

Cuando Internet empezó a mandar en el juego





De «Ultima Online» a «Quake». De «Asheron's Call» a los servidores de Kali. ¿Te suenan todos estos nombres? No, si no viviste el nacimiento y explosión de los juegos online, pero hace veinte años eran los juegos tecnologías que estaban provocando toda una revolución en la industria del videojuego.

En el número 40 de Micromanía preparamos un reportaje especial dedicado a todo lo que había en ese momento relacionado con los juegos online, desde el inédito vocabulario a la tecnología, de los proyectos a los primeros títulos disponibles. ¡Un nuevo mundo de diversión en Internet se abría ante nosotros!



JUEGOS 3D



Los nombres que empezaron a dar forma a la acción 3D de hace dos décadas son hoy, en muchos casos, auténticas leyendas de la industria: «Unreal», «Half-Life», «Blade», «Heretic», «Daikatana»... Así que era el momento perfecto para un reportaje que reuniera los más destacados, descubriendo todo sobre su tecnología, diseño y jugabilidad.





MICROMANÍA 40 TERCERA ÉPOCA

¡Vaya juegazos pudimos conocer en el número 40 de Micromanía! Algunos, son hoy auténticos mitos. Otros son recordados con nostalgia...



Commandos
Behind Enemy Lines
Dará guerra

COMMANDOS BEHIND ENEMY LINES

El comienzo de la leyenda de Pyro Studios, uno de los equipos más recordados del software español, se forjó con su inolvidable «Commandos». Lo cambió todo.



JEDI Knight
SED DE VENGANZA

JEDI KNIGHT

«Jedi Knight» era uno de los juegos que llevaban a la madurez el universo Star Wars en los videojuegos. Y se merecía un completo Patas Arriba, como éste.



Final Fantasy VII
La saga del rol por excelencia

FINAL FANTASY VII

El mítico JRPG se abría paso hasta el PC y una legión de fans lo esperaban con impaciencia. Y este primer vistazo en las páginas de Micromanía prometía grandes cosas.



The Sentinel Returns
Un juego de culto

THE SENTINEL RETURNS

Una leyenda absoluta de la época de los 8 y 16 bit regresaba hace dos décadas con una continuación que estaría a la altura de lo que el juego original nos trajo.



EN PORTADA LOS SIMS 3

¡La expansión del universo Sim!

El de los «Los Sims» es uno de esos casos en que un videojuego, o una saga, para ser más exactos, pasa de ser considerado como tal a convertirse en un fenómeno tan global, que incluso muchos de sus usuarios no podían ser considerados jugadores habituales, pero eran jugadores de «Los Sims». Aquel "experimento" de Will Wright lanzado en el año 2000 –sí, la saga ya es mayor de edad– se ha convertido en una franquicia multimillonaria sobre la que se ha asentado el crecimiento de EA durante todos estos años. Los graciosos Sims se volvían más reales y vivos que nunca en «Los Sims 3», siendo más reales, con una IA más avanzada y un mundo mucho más grande en el que desarrollar sus actividades, pudiendo ahora explorar y moverse por toda una ciudad, sin estar limitados ya a barrios o casas de tamaño reducido. En el reportaje del número 159 de Micromanía descubrimos los más de 80 rasgos que los iban a definir, las numerosas nuevas herramientas de personalización, algunos de sus nuevos modos de juego y más. Lo que aún no sabíamos es que llegarían a tener... ¡once expansiones y nueve paquetes de accesorios!



Nuevas herramientas de personalización hacían del nuevo juego una delicia para los fans.

POR SÓLO 3,99€ Revista+DVD con demos y un JUEGO COMPLETO
100% JUEGOS DE PC • 100% DIVERSIÓN • 100% ACTUALIDAD
LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES Nº. 159 • ABRIL 2008
Micromanía
¡SE ACERCA LA REVOLUCIÓN "SIM"!
LOS SIMS 3 ¡¡EXCLUSIVA MUNDIAL!!
¡Así son los nuevos Sims!
¡ANTES QUE NADIE!
FALLOUT 3
¡El mejor Rol para 2008!
¡DESCUBRE EL NUEVO JUEGO DE FX!
JACK KEANE
Vuelve la gran aventura
¡YA LO HEMOS JUGADO!
CRUSADERS THY KINGDOM COME
Viaja al reino de la estrategia
REPORTAJE
ALONE IN THE DARK
¡Pásalo de miedo!

MICROMANÍA 159, TERCERA ÉPOCA

Durante muchos años la saga de «Los Sims» ha estado en el número uno de los juegos más vendidos en toda la historia del PC. Así que descubrir lo que iba a traer su tercera entrega se merecía ocupar un gran reportaje y la portada del número 159.



¡Los Sims ya tenían toda una ciudad para recorrer! En sus primeras imágenes, lo que iba a ser Pleasant Ville ofrecía un nuevo mundo de posibilidades.

EL PERSONAJE
TODD HOWARD



Uno de los nombres propios de Bethesda Game Studios y máximo responsable de lo que hoy son las sagas de rol «Fallout» y «The Elder Scrolls». Lleva más de 20 años en el estudio y suya fue la responsabilidad de dar nueva forma, como juego 3D en un mundo abierto, al universo «Fallout». Uno de los diseñadores y productores más influyentes de la industria, trabaja en proyectos como «Starfield» y «TES VI».

DESTACADO
FALLOUT 3
El apocalipsis nuclear en 3D





Todos los fans de la saga «Fallout», un nombre mítico del rol de finales de los años 90, se quedaron de piedra cuando Bethesda presentó a principios de 2008 las primeras imágenes de lo que sería «Fallout 3». Muchos lo consideraban una herejía. Otros, una revolución necesaria. Y Micromanía publicó, claro, las primeras pantallas, datos e información de lo que sería el nuevo yermo en un juego que hoy es un clásico y cuya base se ha seguido usando –quizá no con tanta fortuna– en el reciente «Fallout 76».





LOS MEJORES DE 2007



Había llegado el momento de dar a conocer los resultados de las votaciones de todos los lectores sobre los juegos más destacados del año anterior, y nuestro habitual reportaje con el listado de ganadores de Los Mejores de 2007, se publicó en el número 159 llevando a nombre propios como «The Witcher», «DiRT Rally» –sí, el original–, «Crysis» o «Portal 2» a las páginas de Micromanía, una vez más, como merecidos receptores del título otorgado por todos vosotros.





MICROMANÍA 159 TERCERA ÉPOCA

Fiestas, premios, juegazos, clásicos de vuelta... ¡Qué bien nos lo pasamos con el número 159 de Micromanía! Y no solo al escribirlo ni al leerlo...



HOBBY PREMIOS 2008
¡Menudo fiestón nos marcamos para entregar los premios a los mejores juegos de 2007! Toda la industria nacional estuvo allí, para recoger sus galardones.



ALONE IN THE DARK
¡Qué prometedor era el nuevo «Alone in the Dark» que Atari se traía entre manos! Era el momento en que la ilusión de los fans crecía... Luego, llegó lo que llegó.



ASSASSIN'S CREED DIRECTOR'S CUT EDITION
La edición más alucinante del no menos alucinante «Assassin's Creed» estaba a punto de llegar, por fin, al PC, y esta era la pintaza que tenía en nuestra preview.



ALIENS MARINES COLONIALES
Otro juego que prometía rememorar la intensidad y angustia de clásicos como «Aliens vs Predator» se dejaba ver estas imágenes. Luego, la cosa no fue para tanto...

CLÁSICOS DE VUELTA

FALLOUT 2



Ahora que «Fallout» está de vuelta como mundo online no está de más ver de dónde vino la actual saga, con la segunda entrega, aún en su perspectiva isométrica original, por algo menos de 9 euros.
■ *www.gog.com/game_fallout_2*

SWAT 4 GOLD EDITION



No toda la acción táctica se ha concebido orientada a eSports, como demuestra «SWAT 4», que puedes probar de nuevo en su 15º aniversario y en la edición gold.
■ *www.gog.com/game/swat_4_gold_editiion*

TES IV OBLIVION GOTY DELUXE



Clásico entre los clásicos de rol es «Oblivion», cuya edición GOTY Deluxe merece mucho la pena. No es cara, pese a los 20 euros que cuesta.
■ *www.gog.com/game/elder_scrolls_iv_oblivion_game_of_the_year_edition_deluxe_the*

Estas páginas siempre se dedican a los fans más veteranos de la historia de los juegos y de la propia Micromanía, pero pocas veces habíamos visto tanta pasión como este mes...

LOS FANS DE MICRO TOMAN RETROSEVILLA 2018

¡Ni nosotros tenemos una colección tan completa de Micromanía!

■ **Evento:** Retrosevilla ■ **Coleccionistas:** Manuel Temblador Sevilla y Fernando Ramos González-Serna ■ **Fecha:** Noviembre 2018
■ **Más información en:** *www.retro-sevilla.com o es-es.facebook.com/groups/RetroSevilla* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■





Manuel Temblador y Fernando Ramos, miembros de Sevilla Retro, la asociación que organiza RetroSevilla, llevan coleccionando Micromanía -y otras revistas- desde su nacimiento.

Empezar a coleccionar Micromanía desde los años 80 hasta hoy es una labor que Manuel y Fernando, dos de los organizadores de RetroSevilla, han convertido en una masiva exposición de los casi 400 números de la vida de la revista. Manuel comenta que su primer número comprado fue el 21 (marzo 87), y Fernando el 10 (abril 86). Poco a poco, y consiguiendo durante años los números que faltaban –sobre todo tras un lapso desde el final de la Segunda Época hasta 2004–, Micromanía se convirtio en escaparate de la Historia el pasado noviembre, gracias a la pasión de estos fans. ¡Gracias!
www.retro-sevilla.com



Contemplar la colección completa de Micromanía expuesta, número a número, en los pasillos de RetroSevilla 2018, era como mirar la historia del videojuego en España de un solo vistazo. ¡Esto sí es ser fan de la revista! ¡Muchas gracias, chicos!

HISTORIA DE LAS CONSOLAS EN TUS PIES

ZAPATILLAS PLAYSTATION

Los fans de la NBA seguro que conocen el nombre de Paul George. El jugador de los Oklahoma City Thunder se ha unido a Sony y NIke para lanzar unas zapatillas muy especiales: las PG 2.5 x PlayStation Colorway. Inspiradas en la PlayStation original, lucen el logo de PG, el de la consola, y llevan los símbolos de los botones del mando de PlayStation en su superficie. Saldrán próximamente a la venta.
■ *blog.es.playstation.com*



Nike, Sony y Paul George. ¡Menuda combinación! El resultado son unas deportivas para los muy fans de PlayStation.



LLEGA EL MINIPC CON PC CLASSIC



¿Idea genial o solo otro que se une a la moda?

Hardware: PC Classic **Estudio/compañía:** Unit-e **Lanzamiento:** Verano 2019 **Precio:** Por confirmar
Más información en: *unitetechno.com/dt_catalog/pc-classic* **INTERÉS:**

Como si preguntáramos por Supermán en los cómic antiguos, en este caso podríamos decir: ¿es una consola? ¿Es un PC? ¡No, es PC Classic! Unit-e se suma al carro del hardware retro mini y con este proyecto –que se espera esté listo para verano de 2019– quieren ofrecer un producto para jugar antiguos títulos MS DOS en la TV. Funcionará, según sus creadores, tanto con ratón y teclado como con gamepad, aparecerá con 30 juegos preinstalados –aunque están negociando licencias adicionales– y tendrá conexiones para funcionar en cualquier TV o monitor, además de un lector de tarjetas SD.
unitetechno.com



El PC Classic tendrá un tamaño mini, acorde a las actuales consolas retro. Además de conectores actualizados, incluirá una entrada de lector de tarjetas SD.



"Doom" shareware
id Software

LA WEB DEL MES

EL TRASTERO DEL SPECTRUM



Los fans del micro de Sinclair seguro que conocen bien el portal Speccy.org del que forma parte El Trastero del Spectrum, una estupenda página que reúne de todo, siempre que tenga que ver con el ZX Spectrum. Desde páginas y herramientas publicadas en la añorada Microhobby, hasta carátulas de juegos, aplicaciones, fotos, documentos, listados, fichas del Curso de Código Máquina y hasta las claves para pasar a las segundas partes de juegos. Buena ayuda, ¿verdad?
trastero.speccy.org



Los colaboradores de la página mantienen vivos sus contenidos con aportaciones que van del software a artículos, e información original. Todo un alarde de trabajo cooperativo.



LAS MASCOTAS VIRTUALES DEFINITIVAS

TAMAGOTCHI POKÉMON

Sí, antes de Pokémon había vida. Vida de otras mascotas virtuales, queremos decir. Y es que el fenómeno Tamagotchi pude que no les suene a los más jóvenes, pero sí a los jugadores veteranos. Ahora, dos décadas después, ambos fenómenos se unen en dos dispotivos Eevee. Bandai ha presentado I Love Eevee y Color Friends, con el popularpersonaje como protagonista. Saldrán en Japón el 26 de enero, por 2300 yenes cada uno.
tamagotch.channel.or.jp/tamagotchi/eievui

GAFAS DE REALIDAD VIRTUAL

Guía de compras 2018

Estrenada hace dos años, la Realidad Virtual no ha alcanzado el éxito esperado. Pero la bajada de precios está repuntando las ventas. Es el momento ideal para probar la Realidad Virtual doméstica. ¿Qué dispositivos merece la pena comprar en 2018?

Hasta ahora, la barrera de entrada en la RV era muy grande: exige un esfuerzo visual, necesitas espacio libre alrededor, conectar muchos cables, un PC potente y, por encima de todo, el alto precio. Demasiado para ser un entretenimiento masivo.

Mientras que para entrar en el mundo de la RV de PC necesitabas gastarte más de 2000€ entre el PC y las gafas, las PS VR solo exigían una PS4 y las gafas PS VR. En total, unos 700€. Es un gasto alto pero mucho menor, y se notó: Sony ha vendido más de 3 millones de gafas PS VR.

Quizá te has dado cuenta de que estamos hablando en pasado. Eso es porque en los últimos tres meses, las cosas han cambiado. La RV se ha vuelto asequible y hay docenas de experiencias gratuitas, y cientos de juegos esperando. Entonces surge la gran duda: ¿qué gafas de realidad virtual comprar?

Rift, ¿en retirada?

Se trata de la primera generación de RV. Utiliza tecnología que se remonta a 2012 o 2013, y eso es un hándicap importante. Sigue siendo una buena experiencia de RV, pero ha sido superada por otras propuestas incluso más baratas y sencillas de instalar.

Oculus Rift siguen siendo atractivas porque en promoción se pueden comprar por unos 400 euros, pero son exigentes a la hora de instalarlas y configurarlas. Hay que colocar dos o tres cámaras en las paredes, con su correspondientes cables, y se necesita bastante espacio, al menos 2 x 2 metros libres. La calibración es muy sensible, y si no colocas bien los sensores Constellation obtendrás errores y avisos. Los mandos Oculus Touch funcionan muy bien y reconocen sin problemas los movimientos.

Las pantallas ofrecen una buena calidad de imagen y excelente colorido, gracias a la tecnología OLED. A su favor, es posible cambiar el IPD por hardware.

Posee algunos títulos exclusivos de calidad como «Lone Echo», «Robo Recall» o «Chronos», pero con un parche de terceros se puede jugar a todos los juegos de Oculus, HTC Vive y Steam VR.

Vive, la referencia

Las HTC Vive son la experiencia premium en realidad virtual.

El modelo clásico HTC Vive presenta las mismas limitaciones que las Rift en términos de instalación y configuración. Hay que instalar al menos dos sensores, y numerosos cables. Y necesitas al menos 2x2 metros para jugar cómodamente. Pero es el sistema de tracking más preciso.

Un paso por encima están las HTC Vive Pro. Tienen más resolución, mejoran las lentes, son más cómodas, y poseen un mejor sistema de tracking. Pero cuestan casi 900€. Con los mandos y el tracking, sube a los 1399€.

Realidad Mixta, al alcance de todos

El término engaña, porque son gafas de RV completas y compatibles con todos los juegos.



La Realidad Virtual sigue reclamando su hueco en los videojuegos. Ahora es más asequible que nunca.



Oculus Rift fue la plataforma pionera para experiencias de RV comestica, pero técnicamente ya se ha visto superada por la competencia.

Todas estas gafas tienen el mismo hardware y usan los mismos mandos de movimiento, diferenciándose en aspectos como la ergonomía, o el campo de visión. La excepción son las Samsung Odyssey, como vamos a ver.

Se nota que es Realidad Virtual de segunda generación, porque tienen ventajas importantes con respecto Rift y Vive. La más importante es que no necesitan sensores externos, pues están incluidos en las cámaras. Y funcionan muy bien, con un seguimiento de los mandos fantástico.

Aunque requieren un espacio de 2x1.5 metros si quieres jugar moviéndote, al no existir sensores externos solo hay dos cables, un USB y un HDMI, así que son sencillas de instalar y configurar y no llenas la sala de cables.

Otra ventaja de la Realidad Mixta es que los requisitos del PC son menores. Incluso puedes jugar en un portátil. Pero debes saber que existen dos versiones: la básica, con menor calidad gráfica y sin poder ver en el monitor lo que ves en las gafas, y la Realidad Mixta Ultra, con requisitos similares a las Rift o HTC Vive.

Aunque los paneles LED de la Realidad Mixta son de menor calidad que los OLED de Rift o Vive y, en algunos casos, tienen menos campo de visión, poseen más resolución y un menor efecto rejilla, así que la experiencia visual no tiene nada que envidiar a la competencia.

El único hándicap importante es que el ajuste del IPD (la distancia entre pupilas) es fijo, y solo se puede cambiar por software, que no sirve de mucho. Si tu IPD es diferente al de las gafas (suele rondar los 62-64 mm) puedes ver borroso en los bordes.

Hay que mencionar aparte las Samsung Odyssey y Odyssey Plus, porque son un poco más caras pero poseen mejoras como pantalla OLED, más resolución, ajuste de IPD por hardware, y auriculares 3D integrados en los cascos. Las Odyssey Plus tienen además una tecnología que elimina el efecto rejilla.

La experiencia es muy buena, son asequibles y compatibles con todos los juegos. Entonces, ¿por qué ni Microsoft ni los fabricantes las publicitan? Microsoft no las vende en su tienda, el software de RV está escondido en la Tienda Windows, la mayoría de los modelos no se venden oficialmente en Europa, y las Samsung Odyssey solo se pueden comprar en Estados Unidos.

PlayStation VR, el gran éxito

La cara amable de la RV son las gafas PlayStation VR. Y aunque no se pueden usar en un PC, las hemos incluido para comparar.

Lo que ha conseguido Sony con un hardware tan limitado como la PS4 es espectacular. Pese a ello se nota que la consola no fue diseñada para la RV, porque tienes que instalar un dispositivo (una caja del tamaño de un router) entre la consola y las gafas, y bastantes cables.

El sistema de tracking lo lleva a cabo una sola cámara, así que no es tan preciso como en PC, y solo puedes jugar de frente y un poco a los lados. No tienes la experiencia de 360 grados, ya que al ponerte de espaldas, la cámara pierde el tracking de las gafas.

Aunque puedes jugar con gamepad a casi todos los juegos, algunos exigen los mandos Move, que se venden aparte. Con ellos obtienes sensores de movimiento, pero de nuevo al usar una sola cámara no son tan precisos y se pierde la posición con facilidad.

Las pantallas, aunque son de gran calidad con paneles OLED, tienen menos resolución que en PC, y la limitada potencia de la PS4 hace que las texturas sean bastantes limitadas.

Hay muchas menos experiencias gratuitas y menos juegos que en la RV de PC, pero tiene algunos exclusivos como «Astro Bot», «Farpoint», o «Tetris Effect».

Existen otras experiencias de realidad virtual "menores", como las gafas que se usan con el móvil, o las gafas autónomas Oculus GO o las futuras Oculus Quest, con procesadores de móvil integrado.

La realidad virtual premium en 2019 nos la da HTC Vive y HTC Vive Pro, pero su precio es muy elevado, así como los requisitos de instalación y espacio.

A un nivel cercano están las Samsung Odyssey y Odyssey Plus. Su único problema es que solo se venden en EE.UU. Tras las Rift, merecen la pena las Lenovo Explorer, porque son fáciles de encontrar en España, están baratas, son sencillas de instalar y es la experiencia de RV completa. Pero debes tener en cuenta que tiene IPD fijo y el ajuste por software no hace mucho.

Aunque no ha tenido el éxito y la repercusión esperada, la Realidad Virtual es una experiencia que merece la pena. Si ves unas gafas en promoción, no lo dudes. No te arrepentirás. **J.A.P.**

> **“La RV doméstica de calidad es una tecnología cada vez más asequible, y ya madura”**



La Realidad Mixta ofrece una experiencia a la altura de lo que puedes encontrar en Oculus Rift o HTC Vive, a un precio mucho menor.

REQUISITOS MÍNIMOS	OCULUS RIFT / HTC VIVE	REALIDAD MIXTA	REALIDAD MIXTA ULTRA
SISTEMA OPERATIVO	Windows 7 / 8/ 10	Windows 10 Fall Creators Update	Windows 10 Fall Creators Update
PROCESADOR	Intel i5-4590 / AMD FX 8350 o superior	Intel i5-7200U (portátil)	Intel i5-4590 / AMD Ryzen 5 1400
RAM	4 GB	8 GB DDR3	8 GB DDR3
TARJETA GRÁFICA	NVIDIA GTX 970 / AMD R9 290 o superior	Intel HD 620, NVIDIA MX150, NVIDIA 965M	NVIDIA GTX 960 o GTX 1050 / AMD RX 460 o 560
VISOR	HDMI 1.4 o DisplayPort 1.2	HDMI 1.4 o DisplayPort 1.2	HDMI 2.0 o DisplayPort 1.2
USBS	1 USB 2.0 + Sensores externos	1 USB 3.0	1 USB 3.0
BLUETOOTH (MANDOS)	4.0	4.0	4.0

LAS MEJORES GAFAS DE REALIDAD VIRTUAL

Aunque hay más modelos, de otros fabricantes, estas son las gafas que creemos que merece la pena comprar para disfrutar de la RV y lo que vendrá en 2019.

LENOVO EXPLORER

Las Lenovo Explorer son las más ligeras de la Realidad Mixta, aunque también hay que decir que no son demasiado cómodas. A su favor, que el visor se puede levantar para hacer cosas en el mundo "real", sin tener que quitártelas.

Sus lentes tienen un campo de visión de 110 grados, mayor que otras gafas de Realidad Mixta.

Un truco que usan muchos usuarios para mejorar el enfoque, si tu IPD no coincide con el de las gafas, es intercambiar las almohadillas delanteras y traseras. Como van con velcro, no hay problema.

Incluye los dos mandos hápticos, pero no los auriculares, que debes ponerlos tu. Es una de las pocas que se venden en España con soporte técnico en nuestro país.

INFOMANÍA

- **Resolución:** 2880 x 1440 píxeles
- **Tipo de pantalla:** 2 x LCD de 2.89"
- **Tasa de refresco:** 90 Hz
- **Campo de visión:** 110º
- **Sensores en las gafas:** 6DOF
- Mandos incluidos: **Sí**
- **Conexiones:** 1 x USB 3.0
- **Auriculares incluidos:** No
- **Ajuste físico rango IPD:** No

199 - 250 €
en PC Componentes y game.es

www3.lenovo.com/es/es/lenovo-explorer/



SAMSUNG ODYSSEY PLUS



Las gafas Samsung HMD Odyssey son las mejores, dentro de la gama de Realidad Mixta. Tienen pantallas AMOLED, que garantiza un mejor contraste y pureza de los colores y, especialmente, la ausencia de blur o imágenes borrosas. Poseen también más resolución que el resto, 2880x1600 píxeles, y un mayor campo de visión.

Son las únicas que disponen de auriculares AKG de alta calidad con sonido espacial de 360 grados, micrófono integrado en el casco, y ajuste físico del rango IPD.

Eliminan el efecto "screen door" o rejilla, doblando los puntos por pulgada, que pasan de 616 a 1233 ppp. Y no requieren sensores en la pared.

Las recomendamos por encima de las Rift, y al mismo nivel que las HTC Vive.

INFOMANÍA

- **Resolución:** 2880 x 1600 píxeles
- **Tipo de pantalla:** 2 x AMOLED de 3.5"
- **Tasa de refresco:** 90 Hz
- **Campo de visión:** Hasta 110º
- **Sensores en las gafas:** 6DOF
- **Mandos incluidos:** Sí
- **Conexiones:** 1 x USB 3.0
- **Auriculares incluidos: Sí. Cascos AKG**
- **Ajuste físico rango IPD:** Sí

~600 €
en samsung.com

www.samsung.com/us/computing/hmd/windows-mixed-reality/hmd-odyssey-windows-mixed-reality-headset-xe800zba-hclus

OCULUS RIFT

Aunque técnicamente han sido superadas en algunos aspectos por las Vive y la Realidad Mixta, su espectacular bajada de precio hace que sigan siendo muy interesantes.

Los sensores en la pared son un engorro y hay cables por todos los lados, pero la experiencia de RV es buena y funciona con todos los juegos.

El pack actual incluye dos sensores y dos mandos Oculus Touch.

INFOMANÍA

- **Resolución:** 2160 x 1200 píxeles
- **Tipo de pantalla:** 2 x AMOLED
- **Tasa de refresco:** 90 Hz
- **Campo de visión:** 100º
- **Sensores en las gafas:** 6DOF
- **Mandos incluidos:** Sí
- **Conexiones:** 1 x USB 2.0, 3 x USB 3.0
- **Auriculares incluidos:** Sí.
- **Ajuste físico rango IPD:** Sí

459 €
en PC Componentes

www.oculus.com/rift



HTC VIVE

Como las Rift, las Vive exigen instalar dos o tres sensores en las paredes, con sus respectivos cables. Si eso no es un problema, ofrece el sistema de tracking más preciso. A nivel técnico destaca por la calidad de sus pantallas y el amplio campo de visión, pero gafas como las Samsung Odyssey incluso la superan.

Las gafas pueden resultar un poco pesadas, pero en conjunto es una experiencia premium, aunque el precio sigue siendo alto.

El modelo Pro mejora la comodidad, el tracking y las lentes, pero el precio se dispara.

INFOMANÍA

- **Resolución:** 2160 x 1200 píxeles
- **Tipo de pantalla:** 2 x OLED
- **Tasa de refresco:** 90 Hz
- **Campo de visión:** 110º
- **Sensores en las gafas:** 6DOF
- **Mandos incluidos:** Sí
- **Conexiones:** 3 o más USB 2.0
- **Auriculares incluidos:** Sí.
- **Ajuste físico rango IPD:** Sí

559 €
en PC Componentes y game.es

www.vive.com/eu/product



PLAYSTATION VR

Si tienes una PS4, por 299.95€ las PS VR son una compra muy recomendable. Incluso puedes plantearte comprar una PS4 y unas PS VR por unos 600€. Las gafas tienen menos resolución y los juegos menos calidad gráfica. El tracking solo funciona de frente y a los lados, en un área de unos 2x3 metros. Y los Move no son los mandos más precisos del mundo. Pero por lo demás, la experiencia virtual es la misma que en PC, y tiene juegos exclusivos muy interesantes.



INFOMANÍA

- **Resolución:** 1920 x 1080 píxeles
- **Tipo de pantalla:** 2 x OLED
- **Tasa de refresco:** 60, 90 Hz
- **Campo de visión:** 100º
- **Sensores en las gafas:** 6DOF
- **Mandos incluidos:** No
- **Conexiones:** 1 Varios cables USB y HDMI
- **Auriculares incluidos:** Sí
- **Ajuste físico rango IPD:** No

299.95 €
en game.es

www.playstation.com/es-es/explore/playstation-vr/

LOS REQUISITOS MÍNIMOS

La Realidad Virtual es exigente. Tiene que generar dos imágenes diferentes (una para cada ojo) a 90 Hz, por eso requiere un ordenador que sea bastante potente. Echa un vistazo a los requisitos mínimos:

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS	OCULUS RIFT	HTC VIVE	HTC VIVE PRO	REALIDAD MIXTA	PLAYSTATION VR
COMPAÑÍAS IMPLICADAS	Oculus, Facebook, Samsung	HTC, Valve	HTC, Valve	Microsoft, Samsung, HP, Lenovo, Acer, Dell	Sony
TIPO DE PANTALLA	OLED	OLED	AMOLED	LCD / AMOLED	OLED
RESOLUCIÓN COMBINADA	2160x1200 pixeles	2160x1200 pixeles	2880x1600 píxeles	2880 x 1440 píxeles	1920 x 1080 píxeles
RESOLUCIÓN REAL	1080x1200 píxeles	1080x1200 píxeles	1440x1600 píxeles	1440x1440 píxeles	960 x 1080 píxeles
TASA DE REFRESCO	90 Hz	90 Hz	90 Hz	90 Hz	60, 90 Hz
ÁNGULO DE VISIÓN	360 grados	360 grados	360 grados	360 grados	240 grados
CAMPO DE VISIÓN	100 grados	110 grados	110 grados	105 - 110 grados	100 grados
AJUSTE IPD	Por hardware	Por hardware	Por hardware	Por software (excepto las Odyssey)	Por software
SENSORES DE POSICIÓN	2 (Constellation)	2 (Lighthouse)	2 (Steam VR Tracking)	No	Cámara PlayStation
MANDOS	2 Oculus Touch	2 controles Hápticos con 24 sensores de movimiento	2 controles Hápticos	2 controles hápticos	Move (no incluidos)
PUERTOS USB EXIGIDOS	1 x USB 2.0, 3 x USB 3.0	3 o más USB 2.0	USB Tipo C 3.0, DP 1.2, Bluetooth	1 USB 3.0, Bluetooth 4.0	Varios cables USB y HDMI
CÁMARA FRONTAL	No	Sí	Sí	Sí	Sí
REALIDAD AUMENTADA	No	Sí	Sí	Sí	Sí
SONIDO 3D	Sí	Sí	Sí	Sí. Audio espacial 7.1	Sí
SISTEMA OPERATIVO	Windows 7 SP1 o superior	Windows 7 SP1 o superior	Windows 10	Windows 10 Fall Creators Update	PlayStation 4
PRECIO	**449 €**	**599 €**	**879 - 1399€**	**199 - 500€**	**299 €**

LA BASE PERFECTA PARA TUS PARTIDAS

LOGITECH G POWERPLAY

Producto: alfombrilla gaming (con carga inalámbrica) **Precio:** 135 €
Más información: Logitech **Web:** *www.logitechg.com*



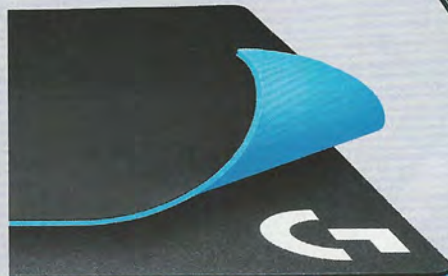
PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

Dentro de la creciente oferta de alfombrillas con sistemas de carga inalámbrica, la Powerplay de Logitech es una de las más interesantes. Su **enorme área central de carga continua** permite que, mientras juguemos, el ratón permanezca provisto de energía. En partidas de larga duración resulta un aliciente. Además, incluye dos superficies intercambiables para superponer a la enorme base –necesitas disponer de una mesa de buen tamaño–. Eso sí, ten en cuenta que solo funciona con ratones Logitech, así que necesitas hacer un combo para disfrutarla.

INTERÉS



El área de carga se distribuye por la zona central de la base. El bloque exterior se usa como centro de conexión inalámbrica e indicador de carga.



El sistema Powerplay viene con dos superficies intercambiables para superponer a la base de carga inalámbrica. Una es en tela sintética y la otra una superficie rígida, para escoger a tu gusto.

G903

Dentro de la gama de ratones inalámbricos compatibles con Powerplay encontramos opciones como el G903 -en la imagen-, el G603 y otros modelos, como el G Pro -analizado en el número pasado-. Como ves, si quieres aprovechar todas sus posibilidades, es imprescindible contar con un ratón -inalámbrico- de la marca que pueda beneficiarse del sistema de carga, lo que puede sumar desde 70 € hasta 185 € (el caso del G903) a la factura.





CONFIGURACIÓN



Como todos los productos de la marca, la alfombrilla Powerplay toma la base del Logitech Gaming Software para su personalización y configuración al gusto del usuario. La misma alfombrilla, además, sirve como base de conexión inalámbrica de tu ratón Logitech, dejando así libre un puerto USB en tu PC o teclado.

NUESTRA OPINIÓN

Aunque su precio no pone un sistema como el de Logitech Powerplay al alcance de todos, es difícil no acostumbrarse a él en cuanto lo pruebas -y echarlo de menos cuando no lo tienes-. Las superficies incluidas son muy cómodas y eficaces.

LA NOTA 82

VALORACIÓN POR APARTADOS

TECNOLOGÍA
DISEÑO
PRESTACIONES
GAMING
PRECIO / CALIDAD

INFOMANÍA
FICHA TÉCNICA

- **Longitud:** 321 mm
- **Anchura:** 344 mm
- **Profundidad:** 43 mm
- **Altura de módulo de control:** 10 mm
- **Grosor de superficie de carga:** 2 mm
- **Grosor de alfombrilla de tela:** 2 mm
- **Grosor de alfombrilla rígida:** 2 mm
- **Longitud de cable (alimentación/carga):** 1,83 m
- **Requisitos del sistema:** Windows 7 o posteriores, macOS X 10.10 o posteriores, Puerto USB (para datos y alimentación), Conexión a Internet para Logitech Gaming Software

¡TE VA A SONAR PERO QUE MUY BIEN!

CORSAIR HS60

Producto: Auriculares gaming 7.1
Precio: 69.98 €
Más información: Corsair
Web: *www.corsair.com*

La búsqueda de un audio de calidad para juegos, y con virtualización espacial –algo muy importante en géneros como la acción FPS–, encuentra en los HS 60 de Corsair una magnífica opción para jugadores que no quieran dejarse un dineral en unos buenos auriculares. **La calidad de los HS 60 se nota tanto en el audio como en los materiales.** Son cómodos –aunque algo rígidos– e integran los controles de volumen y cancelación de ruidos de micrófono en el auricular.

INTERÉS ■■■■■■■■■□



PRODUCTO RECOMENDADO micromanía



Los HS 60 se apuntan al diseño de controles incrustados en el auricular, que vienen siendo mucho más cómodos -una vez te acostumbras- que los controles en cable, además de ser muy precisos.

CONFIGURACIÓN

La personalización de los ajustes de sonido de los HS60 se incluye en el software iCUE. Los numerosos preajustes de juegos, así como la configuración de perfiles, ofrecen una gran versatilidad.



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Altavoz:** 50 mm Neodimio
- **Frecuencia de respuesta:** 20 Hz - 20 kHz
- **Impedancia:** 32 Ohms @ 1 kHz
- **Sensibilidad:** 111 dB (± 3 dB)
- **Conector:** 3.5 mm analógico
- **Audio:** 7.1 Surround
- **Tipo de micrófono:** Unidireccional (con cancelación de ruido)
- **Impedancia micrófono:** 2.0 k Ohms
- **Frec. respuesta micrófono:** 100 Hz - 10 kHz
- **Sensibilidad del micrófono:** -40 dB (± 3 dB)
- **Dimensiones:** 160x100x205 mm
- **Longitud del cable:** 1.8 m

NUESTRA OPINIÓN

Entre los auriculares gaming de gama media, los HS 60 son muy notables, a la par de otros como los H6 de Creative -y algo más cómodos que estos, en nuestra opinión- y con una calidad de audio y niveles de personalización envidiables.

LA NOTA **86**

VALORACIÓN POR APARTADOS

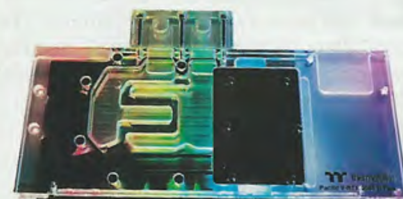
TECNOLOGÍA	■■■■■■■■□□
DISEÑO	■■■■■■■■■□
PRESTACIONES	■■■■■■■■■□
GAMING	■■■■■■■■■□
PRECIO / CALIDAD	■■■■■■■■■□

TECNOGAMING

NOX HUMMER TGF



Hummer TGF se suma al catálogo de chasis de Nox, con un atractivo diseño de **cuatro paneles de cristal templado y múltiples conexiones frontales y traseras**. Incluye tres ventiladores frontales RGB de 120mm y ofrece un diseño versátil y funcional, por un sorprendente precio de tan solo 99.90 €.
www.nox-xtreme.com



THERMALTAKE PACIFIC V-RTX 2080 PLUS Y V-RTX 2080 TI PLUS

Si eres el afortunado poseedor de una ASUS ROG Strix RTX 2080 o 2080 Ti y quieres llevarla al límite, es posible que el **nuevo bloque de refrigeración líquida** de Thermaltake te interese. Además, es posible sincronizar su iluminación con el sistema TT AI Voice Control y tu placa base.
www.ttpremium.com



K70 RGB MK.2 LOW PROFILE

Corsair aumentan su oferta en teclados gaming con las **versiones Low Profile y Low Profile Rapidfire de sus respectivos modelos K70 RGB MK.2**. La diferencia principal está en la altura del teclado, que pasa de 40 mm a 29 mm, siendo los teclados gaming más finos de la marca.
www.corsair.com



OZONE DSP24 Y DSP27

Ozone lanza dos nuevos modelos de **monitores gaming Full HD con compatibilidad Free Sync**. Los DSP24 y DSP27 tienen una tasa de refresco de 144 Hz y 1 ms de respuesta. Ofrecen soporte VESA y rotación vertical de la pantalla. Salen por 209,90€ y 299,90€, respectivamente.
www.ozonegaming.com

SI TIENES GRÁFICA AMD, ASUS TIENE TU MONITOR

ASUS ROG STRIX XG27VQ

Producto: Monitor gaming **Precio:** 435 €
Más información: Asus **Web:** *www.asus.com/es*

La perfecta adaptación a tu visión, gracias a su panel curvo; una tasa de refresco de 144 Hz –con Low Motion Blur y Adaptive Sync (FreeSync)–; resolución FullHD... Todo convierte al ROG Strix XG27VQ de Asus en **el monitor ideal para el jugador con una gráfica AMD**. Y a un precio realmente ajustado.

INTERÉS ■■■■■■■■■□



¿PREFIERES ESTAS ALTERNATIVAS?

Dentro de la fama XG, tienes otras opciones, si eres realmente exigente con ciertas características. Ya se trate de tamaño y resolución, o tasa de refresco para conseguir una imagen más fluida, estas opciones te resultarán muy interesantes.



871 €

ROG STRIX XG35VQ

Si tienes espacio de sobra y te gusta **jugar a lo grande, el ROG Strix XG35VQ será tu opción**, sin duda. Pantalla curva de 35", resolución WQHD (3440x1440), 100 Hz de refresco, panel VA –con unos negros sensacionales–, 4 ms de respuesta y, claro, compatibilidad FreeSync. Para sacarles todo el partido a tus gráficas Radeon o Vega de última generación.

INTERÉS ■■■■■■■■■□

ROG STRIX XG248Q

En el ROG Strix XG248Q el tamaño no es lo más importante. Aquí lo que manda es la fluidez y perfección de la imagen, gracias a **su tasa de refresco nativa de 240 Hz**, con resolución FullHD. La respuesta de 1 ms y su compatibilidad con FreeSync acompañan a un monitor plano de tamaño ajustado y calidad de imagen sin igual.

INTERÉS ■■■■■■■■■□



449 €

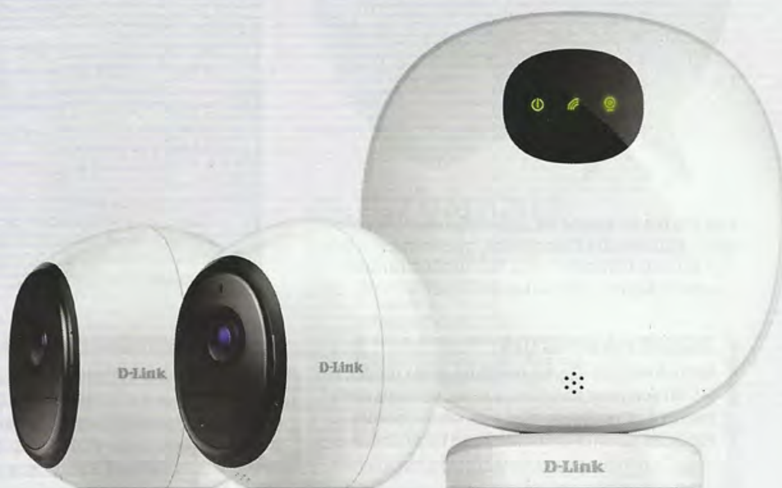
KIT PARA SEGURIDAD TOTAL

D-LINK DCS 2802KT

Producto: Cámaras de videovigilancia **Precio:** 499 €
Más información: D-Link
Web: *eu.dlink.com*

Como suelen decir los anuncios de TV de empresas de seguridad, ¿cuánto vale la tuya? El precio de este kit Pro de cámaras WiFi de videovigilancia de D-Link puede parecer elevado, pero sus características hacen que no lo sea tanto, al final. Sus baterías recargables tienen **una autonomía de seis meses y se pueden instalar en cualquier parte**. Se manejan con la app mydlink en iOS y Android e incluyen un plan premium de 12 meses para grabación en la nube, con almacenamiento hasta 14 días.

INTERÉS ■■■■■■■■■□



TAN LIGERA COMO SU SONIDO Y SU PRECIO

CREATIVE STAGE AIR

Producto: Barra de sonido Bluetooth **Precio:** 39.99 €
Más información: Creative **Web:** *es.creative.com*

Las barras de sonido son cada vez más habituales y versátiles en los hogares, haciendo competencia a la nueva generación de altavoces 360°. Y la Stage Air de Creative es una de las más atractivas por su sonido y su precio. No es, claro, tan potente como una BlasterX Katana, pero te aseguramos que **cada uno de los 39.99 € que cuesta están bien invertidos**. Pesa menos de 1 kg, 20 vatios de potencia, autonomía de hasta seis horas y es compatible con múltiples dispositivos, tanto bluetooth como con conexión USB.

INTERÉS ■■■■■■■■□□





Pese a su naturaleza inalámbrica, las conexiones del Stage Air se enfocan a su uso con distintos dispositivos, como USB de hasta 32GB, además de su sistema de carga y su jack de 3.5".

INFOMANÍA
FICHA TÉCNICA

- **Dimensiones:** 70 x 410 x 78 mm, Cable USB: 0,5 m Cable de 3,5 mm: 0,5 m, Peso: 910 g
- **Temperatura de funcionamiento:** De 0 °C a 45 °C
- **Salida de alimentación:** 2 x 5 W, Salida de potencia máxima: 20 W
- **Conductores:** 2 x Conductores
- **Respuesta de frecuencia:** 80Hz - 20kHz
- **Tipo de batería:** Batería de iones de litio, 2200 mAh
- **Autonomía:** 6 horas
- **Relación señal/ruido (SNR):** ≥ 72 dB
- **Frecuencia operativa Bluetooth:** 2402 - 2480MHz
- **Rango de operación para dispositivos Bluetooth:** 10 metros, (en un espacio abierto)
- **Versión Bluetooth®:** Bluetooth 4.2
- **Perfiles Bluetoot h admitidos:** AVRCP (Bluetooth control remoto), A2DP (Bluetooth estéreo inalámbrico)
- **Códecs admitidos:** SBC

NUESTRA OPINIÓN

Es difícil encontrar una barra de sonido versátil y equilibrada como la Stage Air a un precio tan asequible. Se echan de menos unos graves más potentes -está la versión Stage, con subwoofer-, pero su relación calidad/precio es sensacional.

LA NOTA 82

VALORACIÓN POR APARTADOS

TECNOLOGÍA	■■■■■■■□□□
DISEÑO	■■■■■■■■□□
PRESTACIONES	■■■■■■■■□□
GAMING	■■■■■■■□□□
PRECIO / CALIDAD	■■■■■■■■■□

TECNOTREND

C700P CARBON



Cooler Master es una de las marcas más reconocidas en la industria, y de vez en cuando se permite excentricidades como el C700P Carbon, **un chasis de edición limitadísima** -cinco unidades- creado junto a Mark's Fabrication, con dos tipos de fibra de carbono. Cuesta la friolera de 999 $.
www.coolermaster.com/landing/c700p-carbon



GEIL SUPER LUCE RGB SYNC

Geil ya tiene a punto sus nuevas memorias Super Luce RGB Sync, en **configuraciones de 16 GB (8 GB x 2) y velocidades de 4133, 3600 y 3200 MHz**. Son compatibles con plataformas Intel y AMD AM4. Aún no hay precio confirmado para España, pero se espera que salga por unos 150 €.
www.geil.com.tw



SAMSUNG 860 QVO SSD

Los nuevos modelos de SSD de Samsung se convierten, con **el lanzamiento de los 860 QVO**, en unos de los discos con mejor relación calidad/precio del mercado. Hay modelos de 1 TB (142 €), 2 TB (273 €) y 4 TB (547 €). Son incluso más baratos que los modelos EVO de la misma marca.
www.samsung.com



SMART BX1 RGB Y BX1

Thermaltake actualiza su gama de fuentes de alimentación con certificación Bronze con dos nuevas familias, las **Smart BX1 RGB y Smart BX1**. Las primeras están en potencias desde 550W a 750W, mientras que las Smart BX1 se mueven entre los 450W y los 650W.
www.thermaltake.com

COMPONENTES

La selección idónea para

AL DÍA PARA JUGAR

CAJA
ANTEC GAMERS GX200
Precio: 37,95 €



PLACA BASE
GIGABYTE GA-990FXA-UD3 R5
Precio: 134 €



PROCESADOR
AMD FX-8370 4.0 GHZ
Precio: 193 €



RAM KINGSTON HYPERX FURY BLACK DDR3 1866MHZ 16GB 2X8GB
Precio: 82 €



TARJETA GRÁFICA SAPPHIRE R7 370 NITRO DUAL-X OC 4GB GDDR5
Precio: 169 €



TARJETA DE SONIDO
ASUS XONAR DSX
Precio: 49 €



DISCO DURO
TOSHIBA DT01ACA100 1TB
Precio: 44,95 €



UNIDAD ÓPTICA
ASUS DRW-24F1MT DVD 24X
Precio: 16,95 €



MONITOR
MONITOR LG 24MT47D-BZ 24" LED
Precio: 158 €



ALTAVOCES
CREATIVE INSPIRE A-250 2.1
Precio: 26 €



TECLADO
OZONE BLADE
Precio: 49 €



RATÓN
OZONE NEON
Precio: 34,95 €



PERIFÉRICOS EXTRA

LAKENTO MVR V4 BLACK EDITION
Precio: 49,95 €

MAYFLASH JOYSTICK ARCADE UNIVERSAL
Precio: 29,95 €

NOX KHENSU GAMEPAD WIRELESS – GAMEPAD
Precio: 28,90 €

CONFIGURACIÓN DE HARDWARE

MONITOR

DELL ULTRASHARP U2414H 24" LED IPS
Precio: 255 €
Más información: Dell
Web: *www.dell.es*

Con una excelente calidad de imagen y con entrada DisplayPort ofrece un cuidado diseño de bisel delgado.



PROCESADOR

INTEL CORE I5-8600K
Precio: 299 €
Más información: Intel
Web: *www.intel.es*

La octava generación de Intel ofrece en los nuevos i5 -y más en este modelo K- un gran rendimiento a muy buen precio.



TARJETA GRÁFICA

MSI GEFORCE GTX 1060 GAMING X 3GB GDDR5
Precio: 294.90 € **Más información:** MSI
Web: *es.msi.com*

La familia 10 de NVIDIA ya ofrece gráficas asequibles que aprovechan la nueva arquitectura Pascal.



RAM

G.SKILL RIPJAWS V RED DDR4 2133 PC4-17000 16GB 2X8GB CL15
Precio: 76 €
Más información: G.Skill
Web: *www.gskill.com*

En una disposición de 2 módulos de 8 GB, el rendimiento en doble canal es excelente y admite overclocking.



UNIDAD ÓPTICA

SAMSUNG SN-506BB BLU-RAY SLIM
Precio: 52.95 €
Más información: Samsung
Web: *www.samsung.com*

Si no quieres prescindir del soporte para DVD y Blu-ray esta unidad es ágil, veloz grabando y muy elegante.



ALTAVOCES

CREATIVE GIGAWORKS T40 SERIES II
Precio: 106 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

Sonido con gran nitidez y potencia pese a la ausencia de un módulo de subgraves, gracias a la tecnología BasXPort.



PERIFÉRICOS EXTRA

STEAM CONTROLLER
Precio: 54,99 €
Más información: Steam
Web: *store.steampowered.com*

Aunque diseñado para las Steam Machines, la versatilidad del mando de Valve lo convierte en un formidable gamepad.



PARA TU PC
actualizar tu equipo

RECOMENDADA POR MICROMANÍA

PLACA BASE

MSI H370 GAMING PRO CARBON

Precio: 144.95 €
Más información: MSI
Web: *es.msi.com*

El chipset H370 es la base de esta versátil y potente placa de MSI, perfecta para los Core de 8ª generación.



CAJA

COOLER MASTER MASTERCASE 5

Precio: 111 €
Más información: Cooler Master
Web: *www.coolermaster.com*

La nueva MasterCase 5 tiene las capacidades del formato sobremesa convencional y un diseño excelente.



TARJETA DE SONIDO

CREATIVE SOUND BLASTER Z

Precio: 69 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

Sonido de alta calidad, que cuenta con avanzadas tecnologías de audio, destacando SBX Pro Studio.



DISCO DURO

WESTERN DIGITAL NAS RED 2TB SATA3

Precio: 92.95 €
Más información: Western Digital
Web: *www.wd.com*

Un disco convencional, sustentado en una tecnología fiable y robusta con una enorme capacidad de 2 TB.



TECLADO

RAZER BLACKWIDOW ULTIMATE 2016

Precio: 99.95 €
Más información: Razer
Web: *www.razerzone.es*

La aparición de nuevas variantes y modelos permiten que este formidable teclado gaming sea más asequible.



RATÓN

RAZER MAMBA 5G CHROMA TOURNAMENT EDITION 16000 DPI

Precio: 74,95 € **Más información:** Razer
Web: *www.razerzone.es*

El excepcional sensor láser junto a un diseño evolucionado hacen del Mamba y ratón gaming soberbio.



PERIFÉRICOS EXTRA

THRUSTMASTER TMX FORCE FEEDBACK

Precio: 150 €
Más información: Thrustmaster
Web: *www.thrustmaster.com*

El nuevo TMX consta de un diseño robusto y deportivo, compatible con Xbox y PC.



TU PC A LA ÚLTIMA

CAJA
ANTEC SIGNATURE S10
Precio: 359 €



PLACA BASE
MSI X99A GODLIKE GAMING
Precio: 503 €



PROCESADOR
INTEL CORE I7 5960X
Precio: 1134 €



RAM
KINGSTON PREDATOR PC4-24K 32GB
Precio: 233 €



TARJETA GRÁFICA
NVIDIA TITAN X
Precio: 1310 €



TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUND BLASTER ZXR
Precio: 189 €



DISCO DURO
WD NAS RED 6TB SATA3
Precio: 259 €



UNIDAD ÓPTICA
SILVERSTONE SOB02 BLU-RAY SLIM
Precio: 157 €



MONITOR
ASUS ROG STRIX XG32VQ
Precio: 699 €



ALTAVOCES
SOUND BLASTER X KATANA
Precio: 299,99 €



TECLADO
CORSAIR K95 RGB
Precio: 199 €



RATÓN
MADCATZ R.A.T. PRO X ULTIMATE
Precio: 164 €



PERIFÉRICOS EXTRA

LOGITECH G920 DRIVING FORCE
Precio: 379 €

TURTLE BEACH ELITE PRO
Precio: 199,99 €

HTC VIVE STEAM VR
Precio: 956 €



micromanía te regala FOOTBALL CLUB SIMULATOR 18/19

Disfruta del fútbol total en tu PC con todos los datos de la temporada actual. Gestiona, entrena y ficha con la actualización de «FCS 18/19».

CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de «Football Club Simulator NS 18/19» para la **FX Classics Store**, entra en **micromania.es** y pincha en la noticia destacada.

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.

3 Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y una dirección de email válida. Sólo se distribuirá un código único de descarga por email y dirección IP.

[redacted]

Si eres un amante del fútbol –y eso no es difícil en España– tienes ahora la oportunidad de disfrutar del mánager de club de fútbol más versátil, flexible y completo que puedes encontrar, completamente actualizado a la temporada 18/19. FX y Micromanía te ofrecen la oportunidad de disfrutar de la nueva temporada de «Football Club Simulator», con todas sus opciones puestas al día para que puedas disfrutar a tope de la gestión deportiva.

Con «Football Club Simulator NS 18/19» podrás entrenar a tu equipo y diseñar de forma personalizada las tareas de cada jugador, estar al tanto de sus estadísticas, fichar, transferir, diseñar tus tácticas de partido, dar órdenes en tiempo real y diseñar jugadas durante la acción. Si prefieres la gestión del club, podrás controlar los aspectos económicos, diseñar el proyecto del club a medio y largo plazo, tratar con la prensa, planificar las mejoras del estadio y, en definitiva, controlarlo todo o, si lo prefieres, dejar que la IA te ayuda. Si te gusta el fútbol, tienes en tus manos el mánager más completo para tu PC... ¡y gratis!

«Football Club Simulator» se pone al día con la temporada 18/19 en un juego de mánager que te permite tener el control total sobre tu propio club.

¿CÓMO LO DESCARGO?

REQUISITOS MÍNIMOS: **CPU:** Pentium 4 a 3,2 GHz **RAM:** 2 GB **Tarjeta 3D:** 256 MB (Radeon X700/GeForce 6600 o superior) **Disc**[redacted]

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

1 Cuando ya estés en la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve a "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que te habrá llegado a tu email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como ya hemos explicado.

2 Ya tienes activa tu copia de «Football Club Simulator 18/19». Compruébalo en "Mi Perfil" y asegúrate de que aparezca la caja bajo "mis juegos". Si tienes más de un juego, pincha en «Football Club Simulator 18/19» para acceder a tu área e instalarlo.

3 Ya queda menos. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir dónde quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. El proceso es automático y no tendrás que hacer nada antes de jugar.

TU MEJOR OPCIÓN DE COMPRA

¡NADIE TE DA MÁS!

GAME

YA A LA VENTA

SILLA GAMEWARE RACING

La silla ideal para jugar a tus juegos favoritos, ya sean para PC o consola. Esta silla de diseño 100% Gaming nos aporta una comodidad de nivel superior. Regulable en altura y con reposabrazos acolchados. Incluye cojines lumbar y cervical.

99.95 €

CONSIGUE **1.000 PUNTOS**

Colores disponibles:





YA A LA VENTA

SILLA GAMEWARE RACING PRO

¿Quieres jugar a tus juegos en nivel pro? Esta es tu silla Gaming. Disfruta de sus prestaciones pensadas para jugadores: atractivo diseño gamer, calidad de materiales para largas sesiones de juego y comodidad superior. Con reposabrazos 2D, regulable en altura e inclinación. ¡Juega al máximo nivel!

149.95 €

CONSIGUE **1.500 PUNTOS**

Colores disponibles:





Ofertas válidas hasta fin de existencias. Para conocer tu tienda más cercana conéctate a **www.game.es** o llama al **902 17 18 19**

MUCHAS MÁS OFERTAS EN

WWW.GAME.ES

JUEGA A TOPE CON BATTLEFIELD V EN TU PC, CON GAME



La guerra puede ser un auténtico infierno, pero las batallas en «Battlefield V» serán mucho más fáciles si cuentas con el equipo adecuado, como esta selección de periféricos que GAME ha preparado para ti. ¡Coge tus armas, soldado!

Trust GXT 860 Thura Semi-Mecánico

Dirige a tus soldados con toda seguridad con este genial teclado.



49'95 € P.V.P OFICIAL

CARACTERÍSTICAS

- **Teclado numérico:** Sí
- **Tecnología de conectividad:** Alámbrico
- **Teclas multimedia:** Sí
- **Tipo de interruptor Cherry MX:** Rojo
- **Interruptor del teclado:** Interruptor mecánico
- **Antifantasma:** Sí
- **Retroiluminación:** Sí (LED)
- **Alimentación:** USB
- **Reposamuñecas:** Sí
- **Base antideslizante:** Sí
- **Teclado resistente a líquidos:** Sí
- **Interfaz del dispositivo:** USB
- **Altura de teclado ajustable:** Sí
- **Teclas rápidas programables:** Sí

Corsair HS50

¿Ya sabes por dónde vienen los disparos? ¡Con los HS50 es muy fácil!



67'95 € P.V.P OFICIAL

CARACTERÍSTICAS

- **Dimensiones:** 205 x 160 x 100 mm
- **Tecnología de conectividad:** Alámbrico
- **Frecuencia de auricular:** 20 - 20000 Hz
- **Sensibilidad de auricular:** 111 dB
- **Obstrucción:** 32 Ω
- **Frecuencia de micrófono:** 100 - 10000 Hz
- **Sensibilidad de micrófono:** -40 dB
- **Audífonos:** Circumaural
- **Micrófono, impedancia de salida:** 2000 Ω
- **Efecto de cancelación de ruido:** Sí
- **Sistema acústico:** Cerrado
- **Tipo de auricular:** Binaural
- **Peso:** 319 g

Razer Abyssus Essential Chroma



¡Apunta con precisión total con un ratón que nunca te fallará!

49'95 € P.V.P OFICIAL

CARACTERÍSTICAS

- **Longitud de cable:** 2,1 m
- **Dimensiones:** 37,3 x 114,7 x 63 mm
- **Tecnología de movimientos:** Óptico
- **Resolución de movimiento:** 7200 DPI
- **Iluminación:** Sí
- **Peso del ratón:** 78 g
- **Diseño de plancha ergonómico:** Si
- **Factor de forma:** Ambidextro
- **Botones de ratón programables:** Sí
- **Interfaz del dispositivo:** USB
- **Iluminación de color:** Multi
- **Direcciones de desplazamiento:** Vertical
- **Tipo de desplazamiento:** Rueda

¡ES EL MOMENTO DE ENTRAR EN LA REALIDAD VIRTUAL CON GAME!

Lenovo Explorer Gafas de Realidad Virtual / Mixta + Controladores

No solo de RV vive el jugador. ¡Descubre la Realidad Mixta en tu PC con las geniales Lenovo Explorer!

249'00 € P.V.P OFICIAL



CARACTERÍSTICAS

- **Sistema Operativo ordenador compatible:** Windows 10 Fall Creators Update
- **Pantalla/Tamaño:** Dos de 2,89"
- **Resolución:** 2880 x 1440
- **Tipo de pantalla:** LCD
- **Lentes:** FOV 110°
- **Frecuencia de actualización:** 90 Hz
- **Sensores:** Dos cámaras de seguimiento de movimiento de dentro afuera
- **Conectividad:** Cable en Y con conexión de vídeo y USB 3.0
- **Toma de audio:** de 3,5 mm
- **Anchura:** 185,1 mm
- **Longitud:** 94,8 mm
- **Altura:** 102,1 mm
- **Longitud del cable:** 4 m
- **Peso:** 380 g
- **Materiales:** Plástico (cuerpo principal)
- **Colores:** Gris acero
- **Dimensiones mínimas de la habitación:** 3,5 x 3,5 m
- **Giroscopio**
- **Conectividad:** Bluetooth 4.0
- **Fuente de alimentación:** Cuatro pilas AA (incluidas)

HTC Vive Pro Kit Completo

Para disfrutar la Realidad Virtual al máximo, no vas a encontrar nada mejor que el lujo de Vive Pro.

1395'00 € P.V.P OFICIAL

CARACTERÍSTICAS

HEADSET VIVE PRO

Pantalla: AMOLED dual 3.5 "diagonal,

Resolución: 2880 x 1600 píxeles (1440 x 1600 pixels por ojo) 615 PPI

Frecuencia de actualización: 90 Hz

Campo de visión: 110 grados

Sensores: SteamVR Tracking 2.0, sensor G, giroscopio, proximidad

AUDIO

Auriculares con certificación Hi-Res con amplificador incorporado

Auriculares ajustables con certificación Hi-Res

Entrada de audio: micrófonos integrados dobles para la cancelación de ruido de auriculares y micrófono

Distancia interpupilar ajustable (IPD) y alivio ocular con ajuste de distancia

Conexiones: Link box: USB 3.0, DisplayPort 1.2, Bluetooth, Puerto accesorio USB-C adicional

CONTROLADORES

Sensores: SteamVR Tracking 2.0

Entrada: trackpad multifunción, botones de agarre, disparador de doble etapa, botones de sistema y menú

Conexiones: Carga micro-USB

STEAMVR BASE STATION 2.0

SteamVR Tracking 2.0

Volumen de seguimiento de 360 grados de 6x6 metros, cuando se usa las dos estaciones base incluidas

10x10 metros * volumen de seguimiento de 360 grados cuando se utiliza estaciones base adicionales (compradas por separado)

Seguimiento inalámbrico

Para montajes roscados estándar de ¼"- 20 UNC

Montajes de pared incluidos



JUEGO DEL MES micromanía

DARKSIDERS III

¡Sigue la lucha entre el cielo y el infierno!

LA REFERENCIA



SHADOW OF THE TOMB...
En el diseño hay puntos en común, aunque «Darksiders III» es mucho más dinámico.

ALTERNATIVAS

WARHAMMER VERMINTIDE II
Nota: 85 — MM 275

ASSASSIN'S CREED ORIGINS
Nota: 84 — MM 271

El Apocalipsis sigue su curso en una Tierra arrasada donde la humanidad prácticamente ha sido extinguida. Solo un puñado de supervivientes aguanta, escondido de las fuerzas demoníacas y celestiales que siguen enfrentándose esporádicamente en las pocas regiones que los grandes poderes han permitido que aún se mantengan. Pero aún permanece el secreto de quién provocó la catástrofe y Guerra sigue acusado de ser el causante. Así que Furia es enviada a la Tierra para investigar, combatir a los siete pecados capitales, que se han apoderado de lo que queda de nuestro planeta, y de paso vengar la muerte de Masacre, su montura, asesinada por, según parece, fuerzas celestiales... ¿O no ha sido así?

Acción total en el Apocalipsis

«Darksiders III» combina acción vertiginosa, fluida y espectacular, con una accesibilidad total y un diseño de controles que hace que te metas en la piel de Furia desde el primer instante –y los controles con teclado y ratón son perfectos–. Siguiendo la estela de sus predecesores, «Darksiders III», sin embargo, aporta una personalidad propia y distintiva. El uso de las armas es clave en esto, como lo es la ausencia de montura y ciertas zonas de juego más abiertas que en las entregas anteriores.

> “Ayuda a Furia, el tercer jinete, a hallar la verdad del Apocalipsis que ha arrasado la Tierra”

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

16

- **Género:** Acción/Aventura
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Gunfire Games/THQ Nordic
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVD:** 4
- **PVP rec.:** 59.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *darksiders.com*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Pecados capitales:** 7
- **Vacíos:** 4 (Llama, Tormenta, Fuerza, Estasis)
- **Armas:** 6
- **Refuerzos:** 5 por mejora, 6 tipos
- **Regiones:** 6
- **Zonas en total:** 25
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 1080 Ti
- **Conexión:** Fibra óptica

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 4690K a 3.5 GHz, AMD FX 8320 a 3.5 GHz
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 25 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 660, Radeon R7 370
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7 7ª generación
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 30 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** Fibra óptica



Los portales de Vulgrim nos permiten invocar al demonio comerciante y usar los agujeros de serpiente en viajes rápidos.



Numerosos puzles nos esperan. Su diseño nos obliga a conseguir ciertos objetos y usar poderes y armas específicos.



Visitar a Ulthane es clave. El herrero mejora las armas y refuerza las mejoras. Es esencial para vencer a ciertos enemigos.



El Apocalipsis sigue su curso en «Darksiders III», con Furia como protagonista. La tercera jinete se enfrenta a los siete pecados capitales, para redimir a sus hermanos ante el consejo.



Algunos de los poderes de Furia son... ¡impresionantes! La transformación con el aspecto de devastación nos permite usar un enorme daño arcano mientras recuperamos vida al golpear.

Pero es la magistral concepción del diseño del mundo y los escenarios, y su interconexión, con caminos cerrados o no accesibles a no ser que dispongas del poder de vacío específico, lo que hace del juego un prodigio de progresión. Es algo que se combina con el desarrollo de habilidades, mejoras de armas y la necesidad de explorar y combatir, para ir sumando poco a poco en la dirección correcta.

Se ha acusado a «Darksiders III» de ser muy lineal, cuando es todo lo contrario. Solo se vuelve lineal en el tramo final, por pura necesidad narrativa. Pero la búsqueda y enfrentamiento contra los siete pecados capitales y sus fuerzas, la adquisición de poderes, las mejoras, la recolección de objetos especiales –como la esencia de los Elegidos, por ejemplo– y el fascinante diseño del mundo y los personajes, y la acción –brutal, fluida, genial en los combos– crean una sinergia sensacional.

Bebe, además, de un concepto de exploración recursiva que recuerda a clásicos como «Shadowman», donde avanzar por ciertas zonas solo es posible tras muchas horas de juego y la adquisición de poderes y armas. Pero te deja llegar y descubrir parte del mundo.

Algunos poderes derivados de los cuatro vacíos disponibles son impresionantes –convertirse en una enorme bola rodante, por ejemplo– y aunque mantiene la esencia de «Darksiders» es, repetimos, un juego único. Curiosamente, se le achaca ser poco continuista, cuando es justo lo mejor que tiene. Y luego, claro está, tiene esa dirección artística maravillosa.

Es caro, sí, pero disfrutar el Apocalipsis tiene un precio. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Combate a los 7 pecados capitales y descubre al responsable del Apocalipsis. La saga de acción continúa con un nuevo jinete, Furia, como protagonista para investigar el secreto del inicio del Apocalipsis.

LO QUE NOS GUSTA

- Magistral diseño de escenarios y progresión en base al uso de poderes de vacío, con caminos recursivos que solo se abren tras conseguir el poder específico.
- Visualmente es impresionante, con una dirección artística brillante, similar a la de sus predecesores.
- Jugabilidad sobresaliente, con combos sencillos.
- Sensacional localización y doblaje en español.
- La personalidad única de cada región. Espectaculares.

LO QUE NO NOS GUSTA

- La localización de algunos secretos escondidos bajo "cerraduras" de vacíos es enormemente rebuscada.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Una trama sencilla fantásticamente desarrollada en su narrativa, y una combinación de acción y aventura impresionante. Jugabilidad extrema, divertido, accesible, con un sistema de progresión ejemplar y un diseño del mundo magistral. Es caro y no muy original, pero encierra la esencia de la saga con una personalidad única y diferente. Realmente bueno.

LA NOTA 88

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 75 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 72

JUEGO RECOMENDADO micromanía

GRIS

¡Arte en movimiento!

LA REFERENCIA



RIME
La ambientación y fondo de ambos tiene muchos puntos en común, por momentos.

ALTERNATIVAS

FE
Nota: 75 — MM 275

ORI & THE BLIND FOREST
Nota: 94 — MM 244

El mundo de Gris está dominado por la tristeza. Una oscuridad interior que toma forma en el entorno que la rodea, y del que la protagonista del juego de Nomada Studio solo podrá salir por sí misma... y con nuestra ayuda.

El estudio barcelonés Nomada Studio afronta con matrícula de honor su primer proyecto como tal, de igual nombre que su protagonista. Con «GRIS», arroja a la cara del desprevenido jugador una explosión casi onírica de color, luz, sonido y magia. Un alud sensitivo que aturde y fascina, subyuga y sobrecoge; un vendaval audiovisual que te sumerge en un mundo plagado de símbolos que inmediatamente nos hace revivir experiencias como las disfrutadas en «RiME», «Abzû» y juegos similares, donde el arte se convierte en protagonista.

Camino hacia la luz

«GRIS» usa el color como un elemento conductor de la experiencia de la protagonista. A medida que supera obstáculos y llega al final de una de las etapas de su aventura, el mundo cambia, un color dominante lo transforma todo, otorga a Gris una habilidad concreta y abre nuevos caminos –y obstáculos– a superar. Durante estas etapas, puzles, objetos que recoger y extrañas criaturas –a veces hostiles, a veces amistosas– se cruzan

> “Vive una aventura donde la luz, el color y el sonido crean una obra de arte en movimiento”

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Aventura/Plataformas
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Nomada Studio/Devolver Digital
- **Distribuidor:** Devolver Digital
- **Nº de DVD:** Descarga
- **PVP rec.:** 16.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *nomada.studio*

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Colores (evoluciones):** 4 (rojo, verde, azul, amarillo)
- **Poderes:** 4 (uno por color)
- **Capítulos:** 6 (14 fases)
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 1080 Ti
- **Conexión:** Fibra óptica

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 Duo E6750, Athlon 64 X2 Dual Core 5000+
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 430, Radeon HD 5570
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** Fibra óptica



¡Crea tu propio camino! Al explorar el mundo recogemos ciertos objetos que usar en puntos concretos para avanzar.



¡Hemos hecho un amigo! Algunas veces es imprescindible cierta ayuda para avanzar. Este pequeño te echará una mano.



Monstruosas criaturas se confabulan contra Gris. Esquivar sus ataques exige destreza y usar con astucia tus habilidades.



¡Entra en el mundo mágico de luz y color de «GRIS»! Ayuda a la protagonista de la aventura a abrise paso por un entorno lleno de obstáculo para escapar de la oscuridad que la atenaza.



¡Piensa, piensa!... Todo puzle tiene una solución imaginativa. Cada nuevo poder y habilidad, junto a las características del entorno, nos ofrecen la solución a cada obstáculo. ¡Persevera!

en el camino de Gris. En ocasiones, el mismo mundo se transforma en un enorme puzle que exige poner a prueba tu astucia, habilidad y destreza. Incluso, poniendo todo cabeza abajo –literalmente– y obligando a un esfuerzo adicional para combinar todo lo aprendido hasta el momento y superar los nuevos desafíos. Solo como juego de habilidades, puzles y plataformas, «GRIS» es ya un producto sobresaliente. Pero, luego, está el impacto artístico.

¡Arrollador!

Nomada Studio tiene por delante un futuro brillante y lleno de luz y color, nada gris, como el nombre de su juego. Apuntar el nombre del estudio barcelonés, y de su director creativo, Conrad Roset, será relevante de cara al futuro, porque estamos seguros de que darán mucho que hablar. Y es que «GRIS» ofrece, como comentábamos al principio, un impacto tal en el apartado audiovisual que no deja indiferente. Aquí hay que mencionar la banda sonora, obra de Berlinist, que es impresionante y ofrece una sinergia tal con el resto que hace de «GRIS» lo que es: una pequeña joya, una obra imprescindible para los amantes de la estética. La dirección artística es una maravilla de principio a fin, y el mundo de «GRIS», su jugabilidad, sus desafíos y su meticuloso diseño en cada pequeño apartado y detalle, lo convierten en un juego que no puede faltar en ninguna colección. Quizá los puzles y las plataformas no sean lo tuyo, pero es muy posible que después de probar «GRIS» cambies de opinión. Uno de los mejores indies españoles del año, sin duda. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Ayuda a Gris a escapar de su tristeza. Recorre un mundo de luz, color, plataformas y puzles, y escapa de la tristeza y la oscuridad en un camino simbólico hacia la aceptación, venciendo demonios interiores.

LO QUE NOS GUSTA

- Visualmente es una joya, combinando jugabilidad 2D con elementos 3D, arte creado a mano con acuarela y una animaciones impresionantes.
- La BSO es sobrecogedora e impulsa la narrativa visual hasta un nivel sobresaliente. ¡Espectacular!
- Sensacional diseño de escenarios y puzles.

LO QUE NO NOS GUSTA

- La -inevitable- ruptura de la narración pura visual al descubrir qué tecla usar para una habilidad nueva.
- Se hace muy, muy corto; aunque la experiencia global compensa esta duración tan limitada.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Nomada Studio ha creado con «GRIS» algo que va más allá del simple juego de aventura, puzles y plataformas, entrando en el terreno de la experiencia interactiva. Como «RiME», «ABZU» y otros juegos, lleva la estética y la belleza visual al límite, para impactar al jugador, casi víctima del síndrome de Stendhal. Corto, pero imprescindible.

LA NOTA **86**

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 90 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 85



Solís te espera para vivir la acción más disparatada. La nueva aventura de Rico Rodríguez nos lleva a sumergirnos en un pandemonio de explosiones y destrucción, mientras busca sus raíces y le dispara a todo.



Las persecuciones montado sobre cualquier vehículo resultan de lo más habitual en el juego.





¿Engancharse a un helicóptero cabeza abajo? En «Just Cause 4» puedes hacer casi de todo, como ves.



El enorme mapa de Solís está plagado de misiones de todo tipo que vamos desbloqueando poco a poco.



Podemos robar y pilotar cualquier vehículo, ya sea coche, lancha, helicóptero, avión... ¡Todo!

JUST CAUSE 4

Acción pasada de vueltas

ALTERNATIVAS

FAR CRY 5
Nota: 81 — MM 276

A.C. ODYSSEY
Nota: 89 — MM 281

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Español (voces y textos)
- **Estudio/compañía:** Avalanche Studios/Square Enix
- **Distribuidor:** Bandai Namco
- **Nº de DVDs:** 5
- **PVP rec:** 49.95 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *justcause.square-enix-games.com/es*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 2400 a 3.1 GHz, AMD FX 6300 a 3.5 GHz
- **RAM:** 8 GB
- **Disco duro:** 59 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 760, Radeon R9 270

La vuelta de Rico Rodríguez a la acción ha venido acompañada de grandes expectativas e ingredientes a la altura: motor mejorado, nuevas posibilidades de uso del gancho, un mundo de juego mayor que nunca, una trama que ahonda en la propia historia personal del protagonista y, por supuesto, la acción más explosiva, frenética, intensa y disparatada que puedas imaginar. Exactamente lo que se le puede y debe pedir a cualquier «Just Cause». En buena medida, esta cuarta entrega de la saga cumple con todo lo esperado. Y, pese a todo, no llega donde debería, aunque no se puede negar que la acción pasadísima de vueltas y delirante resulta divertida, siempre y cuando aceptes «Just Cause 4» tal y como es, y no te importe pasar por alto sus más que evidentes problemas. Si es así, te lo pasarás en grande. Si intentas pedirle algo más que acción surrealista, mejor busca alternativas.

Arrasando Solís

La trama nos lleva a Solís, donde se encuentran parte de los orígenes del mismo Rico Rodríguez. Allí, nos enfrentamos a la Mano Negra, un ejército profesional que pretende poner el mundo a sus pies usando una avanzada tecnología capaz de alterar el clima, en la que estuvo trabajando el mismo padre de Rico. Así, nos metemos en una historia que, entre explosiones, destrucción, misiones secundarias numerosísimas y absolutamente todo lo imaginable en un «Just Cause»: vehículos que robar, pilotar, asaltar con nuestro gancho –incluso en pleno vuelo–, estrellar y más; estructuras y edificios que reventar; presos políticos que liberar; trajes con alas que usar para planear, saltar en paracaídas... Ya sabes. ¿Divertido? Bastante. ¿Interesante? Ya menos. Y es que la gran mayoría de estas misiones son tan numerosas como anodinas y de absoluto relleno.

Es algo que no sería problemático sino fuera porque, además, la jugabilidad se resiente por los problemas técnicos –la precisión es casi de risa– y con una IA que no llega ni a mediocre. «Just Cause 4» es un juego perfecto para hacer el cabra y disfrutar de su acción delirante, pero no al precio que tiene. Espera a alguna oferta. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

«Just Cause 4» es disfrutable en la medida que aceptes su acción frenética y delirante pasando por alto sus defectos de jugabilidad, IA y narrativa. Explosivo y espectacular, pero poco más.

LA NOTA 60

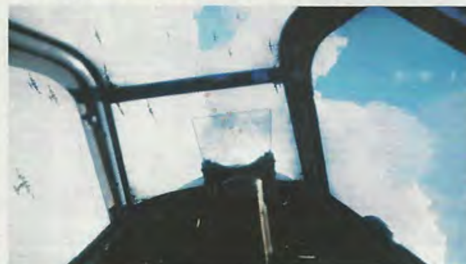
METACRITIC USUARIOS: LA NOTA 51 — METACRITIC MEDIOS: LA NOTA 72



La Segunda Guerra Mundial, desde una nueva perspectiva, vuelve a «Battlefield». Ahora, más allá de los frentes históricos más conocidos vivimos "experiencias" de guerra con protagonistas inusuales.



En el apartado visual, «Battlefield V» demuestra todo el potencial de Frostbite, con un gran realismo.





Los distintos escenarios tanto en campaña como en multijugador, ofrecen un estilo diferente de acción.

BATTLEFIELD V

Vuelta al infierno de la guerra

ALTERNATIVAS

COD BLACK OPS IIII
Nota: 85 — **MM 281**

FALLOUT 76
Nota: 65 — **MM 282**

FICHA TÉCNICA




- **Género:** Acción
- **Idioma:** Español (textos), varios
- **Estudio/compañía:** DICE/Electronic Arts
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **Nº de DVDs:** 5
- **PVP rec:** 49.95 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.ea.com/es-es/games/battlefield/battlefield-5*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 6600K, AMD FX 8350
- **RAM:** 8 GB
- **Disco Duro:** 50 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon HD 7850, GeForce GTX 1050, GTX 660

La vuelta a la Segunda Guerra Mundial era algo, reconozcámoslo, deseado por muchos fans de «Battlefield» y de la acción bélica, en general. Lo que ya no estamos tan seguros es de que muchos apostaran por el formato de «Battlefield V», que toma como base lo que vimos en «Battlefield I», aunque con algunas modificaciones.

No es menos cierto que esta nueva entrega mejora bastante lo visto en «Battlefield I». Técnicamente es espectacular, sobre todo en el apartado visual –aunque Frostbite no puede evitar ese aspecto "aceitoso" de sus "shaders", que hace chirriar el realismo gráfico–, con estupendas animaciones, así como una ambientacion histórica y una escenografía estupendas.

Pero el contraste entre el apartado técnico y el contenido –en distintos grados– es tan acusado en todo el conjunto que, una vez más, no hace sino que parezca que «Battlefield V» es un conjunto deslavazado de modos multijugador, misiones individuales aisladas –casi como si fueran desafíos en plan DLC– con diseños ramplones y un juego que da la sensación de que está incompleto, más allá de la confirmación de que modos de los que se habló mucho antes de su lanzamiento, como el battle royale, no estará disponible hasta dentro de unos meses.

Buen multijugador

De «Battlefield V», tomados sus distintos modos y apartados por separado, se puede decir que es un juego de acción bélica notable. Eso sí, como decimos, el giro dado en la campaña con momentos, personajes y misiones "alternativas" es flojo e inconexo, pero el multijugador es bastante mejor. De momento, los cinco grandes modos –conquista, grandes operaciones, TCT Equipo, avance, el frente pequeño y dominación– ofrecen variedad y calidad, aunque algunos son tan rompedores que lo de estar varios días jugando por obligación deja fuera a muchos jugadores.

«Battlefield V» es atractivo, pero lleno de altibajos. El contraste entre realismo visual y diseño de acción es enorme, y aunque triunfa en la desmitificación de la "gloria" de la guerra y del soldado, fracasa al ofrecer un juego de acción bélica coherente y profundo. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Aunque «Battlefield V» eleva el nivel de su predecesor, sigue pecando de una narrativa dispersa -casi inexistente- en la campaña y una sensación, en el resto de contenidos, de juego incompleto.

LA NOTA 70

METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 30 | METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 81



¡Lanza en el último segundo y...! ¿Entrará? La nueva entrega de «NBA 2K» coincide con el 20 aniversario de la saga, e intenta trasladar, una vez más, todo el espectáculo del baloncesto profesional a nuestros PC.

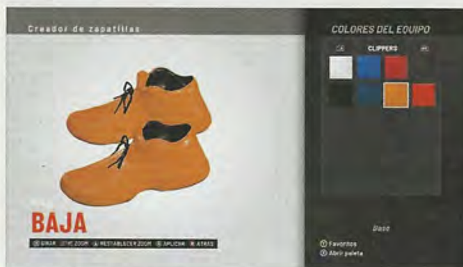


Meterte en un partido rápido es el modo idóneo de juego si no quieres navegar por un mar de menús.





El modo Mi Carrera resulta más dinámico. Y empezamos desde lo más bajo, en la liga china.



Las múltiples opciones de juego abarcan apartados tan peculiares como un editor de zapatillas.



El modo Blacktop de partidos callejeros es uno de los más entretenidos y ágiles, con partidos rápidos.

NBA 2K19

Canastas, espectáculo y negocio

ALTERNATIVAS

PES 2019
Nota: 80 — **MM 280**

WWE 2K19
Nota: 75 — **MM 281**

FICHA TÉCNICA

3

- **Género:** Deportivo
- **Idioma:** Español/Inglés
- **Estudio/compañía:** Visual Conceptos/2K
- **Distribuidor:** Take 2
- **Nº de DVDs:** Descarga
- **PVP rec:** 49,99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *nba.2k.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3 530 a 2.93 GHz, AMD FX 4100 a 3.60 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Disco duro:** 80 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GT 450, Radeon HD 7770

La nueva temporada de «NBA 2K» llega, un año más, para trasladar el espectáculo de la liga profesional más famosa del mundo, y todo lo que la rodea, a nuestro PC. Como es de esperar en cada nueva entrega de la saga –que, por cierto, está de aniversario–, y esta no es una excepción, las mejoras técnicas están a la orden del día. El apartado visual, las animaciones, bloqueos, pases, etc. ofrecen un gran realismo. Aunque, eso sí, en todos los partidos –sea el modo que sea–, no puedes evitar notar cómo los personajes tienen una cierta tendencia a "patinar" sobre la pista en sus desplazamientos, y aunque te acabas acostumbrando no deja de ser un fallo muy evidente. Hay otros apartados que, sin embargo, sí funcionan bastante bien, como la IA, ofreciendo así un buen nivel en la simulación de los partidos. Y, claro, todo lo demás –actualización de plantillas, torneos, un nuevo modo Mi Carrera, las opciones de juego de barrio, editores de jugador y hasta de zapatillas–, ofrecen variedad suficiente como para estar horas y horas viendo todo lo que rodea a la NBA, aunque no te dediques a jugar un partido.

El negocio de la NBA

Luego, eso sí, está el apartado donde de la competición con el mundo real complica algo la experiencia. No es constante, pero sí se deja notar, de vez en cuando, la inestabilidad en los partidos online.

Sin embargo, una vez más las mayores críticas que se le pueden hacer a esta entrega de la saga es el desequilibrio que provoca el desarrollo del jugador y el equipo, de cara a la competición. La influencia de las microtransacciones y la cantidad de horas que hay que echar si no quieres pasar por caja para conseguir un nivel adecuado están claramente descompensadas, con lo que la sensación de estar ante un juego que beneficia a los que pagan más para ganar es inevitable, y frustrante.

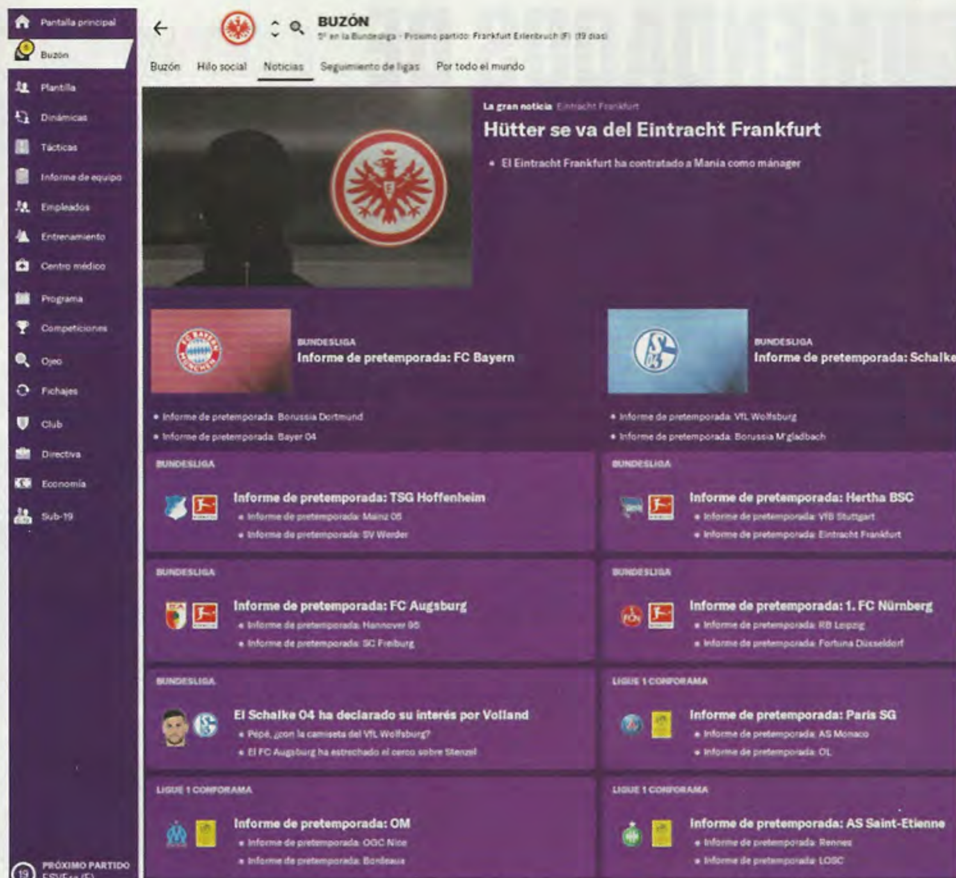
El contrastre entre un simulador que está bastante bien y un diseño de contenidos y evolución que se va al otro extremo hacen que «NBA 2K19» dé una de cal y otra de arena, con lo si eres muy fan de la NBA y tienes tiempo y dinero, le sacarás partido. Si no... **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Un buen simulador deportivo rodeado de un modelo de negocio que no convence. Las opciones de competición son variadas y los partidos son divertidos, pero aquí no manda -solo- el deporte.

LA NOTA **70**

METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 25
METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 76



La gestión deportiva de alto nivel vuelve a tu PC con la edición 2019 de «Football Manager». Entre las novedades más destacadas de esta edición se encuentra la inclusión de la Bundesliga y sus 36 equipos.



No todos los escudos y equipos están licenciados oficialmente, lo que da lugar a "extrañas apariencias".





El cambio de aspecto intenta ser más atractivo paraa nuevos jugadores pero las opciones son las habituales.

FOOTBALL MANAGER 2019

Todo el control al alcance de tu ratón

ALTERNATIVAS

PRO CYCLING MANAGER 2018
Nota: 70 **MM 279**

PRO EVOLUTION SOCCER 2019
Nota: 80 **MM 280**

FICHA TÉCNICA

3

- **Género:** Deportivo/Estrategia
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Sports Interactive/SEGA
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 1
- **PVP rec:** 54.95 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.footballmanager.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium 4, Intel Core o AMD Athlon a 2.2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Disco Duro:** 7 GB
- **Tarjeta 3D:** Intel GMA X4500, Radeon HD 3650, GeForce 9600M

La liga española 2018-2019 ha traído un puñado de cambios significativos a la competición, así como las novedades en torneos europeos y globales –¡hasta hemos tenido la final de la Libertadores en España!–!. Y como la evolución y el no quedaarse quietos es algo natural para que el fútbol siga siendo el deporte rey, también sus versiones virtuales, como en «Football Manager 2019», vienen con novedades para satisfacción de los fans de la saga más famosa de gestión deportiva del momento.

La primera referencia al hablar de la entrega 2019 es, inevitablemente, la de los números. Y es que «Football Manager» sigue apabullando en cuanto a las opciones: 2500 equipos, 116 ligas de 51 países, más de 500000 jugadores –¡medio millón de nombres entre todas las plantillas!– y, por supuesto, la posibilidad de controlar uno a uno cada uno de estos parámetros y las muchas subsecciones que abarcan. Por ejemplo, los entrenamientos personalizados por jugador, el ojeo, la planificación de torneos, la gestión económica... Algo que todos los fans conocen a la perfección y exigen en cada entrega. Así que, por cuestión de opciones, no hay la menor queja.

Más accesible

Pero sí hay algo que se nota, y bastante, en «Football Manager 2019» que resulta distinto a entregas anteriores: la accesibilidad. Cambios como el nuevo aspecto de los menús –aunque las opciones son reconocibles a la perfección para los veteranos–, la integración de elementos prediseñados, especialmente evidente en los estilos tácticos integrados –catenaccio, gegenpress, tikitaka– o la actualización a elementos de actualidad, como la inclusión del VAR en la simulación 3D, la tecnología de la línea de gol, etc. buscan hacer el estilo de juego mucho más atractivo a los nuevos jugadores.

Además, hay nuevos añadidos interesantes, como la inclusión de la Bundesliga con 36 equipos en dos categorías, aunque sigue chocando ver lo extraño que resulta, por la cuestión de las licencias, ver plantillas reales de equipos con nombres falsos o escudos inventados. Con todo, sigue siendo el mejor mánager de fútbol. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

«Football Manager 2019» vuelve para satisfacer las ansias de los entrenadores de salón. Más equipos, algunos cambios, los grandes números de siempre y las interminables cargas y procesos.

LA NOTA 81

METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 66 | METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 86

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. CALL OF DUTY BLACK OPS IIII (18) ■ Acción ■ Activision Blizzard
2. FOOTBALL MANAGER 2019 (3) ■ Deportivo ■ Koch Media
3. FARMING SIMULATOR 19 (3) ■ Simulación ■ Koch Media
4. FALLOUT 76 (18) ■ Acción/Rol ■ Koch Media
5. OVERWATCH LEGEDNARY EDITION (12) ■ Acción ■ Activision Blizzard
6. GRAND THEFT AUTO V (18) ■ Acción ■ Rockstar/Take 2
7. RISE OF THE TOMB RAIDER DIG. DEL. (18) ■ Aventura/Acción ■ Koch Media
8. RAINBOW SIX SIEGE (18) ■ Acción táctica ■ Ubisoft
9. RAINBOW SIX SIEGE STARTER ED. (18) ■ Acción táctica ■ Ubisoft
10. BATTLEFIELD V (18) ■ Acción ■ Electronic Arts

* Datos elaborados por GFK para AEVI de noviembre de 2018.

U.K.

1. FOOTBALL MANAGER 2019 (3) ■ Deportivo ■ SEGA
2. THE SIMS 4 GET FAMOUS (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
3. THE SIMS 4 CATS & DOGS (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
4. THE SIMS 4 SEASONS (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
5. THE SIMS 4 CITY LIVING (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
6. THE SIMS 4 GET TO WORK (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
7. ASSASSIN'S CREED ODYSSEY (18) ■ Acción ■ Ubisoft
8. RAINBOW SIX SIEGE (18) (DESCARGA) ■ Acción táctica ■ Ubisoft
9. FOOTBALL MANAGER 2019 (3) (DESCARGA) ■ Deportivo ■ SEGA
10. THE SIMS 4 GET TOGETHER (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts

* Datos elaborados por Amazon UK de la 2ª semana de diciembre de 2018.

U.S.A

1. CALL OF DUTY BLACK OPS IIII ■ Acción ■ Activision Blizzard
2. THE SIMS 4 SEASONS ■ Simulación ■ Electronic Arts
3. WOW BATTLE FOR AZEROTH ■ MMO ■ Activision Blizzard
4. THE SIMS 4 GET FAMOUS ■ Simulación ■ Electronic Arts
5. FALLOUT 76 POWER ARMOR EDITION ■ Rol/Acción ■ Bethesda
6. SID MEIER'S CIVILIZATION VI ■ Estrategia ■ 2K Games
7. WOW BATTLE FOR AZEROTH COLLECT. ED. ■ MMO ■ Activision Blizzard
8. THE SIMS 4 ■ Simulación ■ Electronic Arts
9. THE SIMS 4 CATS & DOGS ■ Simulación ■ Electronic Arts
10. MINECRAFT STORY MODE THE COMPLETE... ■ Aventura ■ Telltale Games

* Datos elaborados por Amazon.com de a la 2ª semana de diciembre de 2018.

RECOMENDADOS DE micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 ASSASSIN'S CREED ODYSSEY



■ ACCIÓN/ROL/AVENTURA ■ UBISOFT ■ UBISOFT ■ 59.99 €

La nueva epopeya histórica de Ubisoft nos lleva a una época fascinante. Héroes, mitos, asesinatos, batallas navales, lugares legendarios... «Odyssey» es una producción sobresaliente.

■ COMENTADO EN MM 281 ■ PUNTUACIÓN: 89

3 SOUL CALIBUR VI



■ ACCIÓN/LUCHA ■ BANDAI NAMCO ■ BANDAI NAMCO ■ 59.99 €

El regreso de una saga legendaria de la lucha. 20 años que condensan toda su experiencia en un juego accesible, espectacular, divertido y con invitados especiales de excepción.

■ COMENTADO EN MM 282 ■ PUNTUACIÓN: 82

4 GRIS



■ AVENTURA/PUZLES ■ NOMADA STUDIO/DEVOLVER DIGITAL ■ DEVOLVER DIGITAL ■ 16.99 €

Una aventura casi onírica, de enorme belleza. Visualmente embriagadora y con una BSO que sobrecoge, «GRIS» es una experiencia que augura un gran futuro a Nomada Studio.

■ COMENTADO EN MM 283 ■ PUNTUACIÓN: 86

9 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



■ ESTRATEGIA ■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ GRATUITO

Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia –las cartas de fantasía– y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

■ COMENTADO EN MM 230 ■ PUNTUACIÓN: 98

10 NI NO KUNI II EL RENACER DE UN REINO



■ ROL/ACCIÓN ■ LEVEL 5/STUDIO GHIBLI ■ BANDAI NAMCO ■ 59.99 €

Esperábamos mucho de Level 5 con «Ni No Kuni II», pero han sobrepasado las expectativas con una auténtica joya del JRPG. Espectacular, jugable, accesible, divertido.

■ COMENTADO EN MM 276 ■ PUNTUACIÓN: 89

11 GRAND THEFT AUTO V



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ ROCKSTAR ■ TAKE 2 ■ 59,99 €

Se ha hecho de rogar, pero Rockstar nos ha dejado la versión definitiva de «GTA V» en PC. Sus cualidades técnicas, su magnífica historia, sus posibilidades, su jugabilidad... Un juegazo.

■ COMENTADO EN MM 243 ■ PUNTUACIÓN: 98

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA



STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 39,95 €

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

■ COMENTADO EN MM 188 ■ PUNTUACIÓN: 98

ACCIÓN



DISHONORED

■ ARKANE / BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

■ COMENTADO EN MM 213 ■ PUNTUACIÓN: 99

AVENTURA



HOLLYWOOD MONSTERS 2

■ PENDULO STUDIOS ■ FX ■ 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

■ COMENTADO EN MM 198 ■ PUNTUACIÓN: 93

1 DARKSIDERS 3



■ ACCIÓN ■ GUNFIRE GAMES/THQ NORDIC
■ KOCH MEDIA ■ 59.99 €



El regreso de los jinetes del apocalipsis, con Furia como nueva protagonista, nos devuelve a un sensacional mundo de poderes, armas brutales, la guerra entre fuerzas del Cielo y el Infierno, y acción espectacular. Divertido, jugable, con un diseño magistral de su mundo y muy recomendable.

■ COMENTADO EN MM 283 ■ PUNTUACIÓN: 88



5 FORZA HORIZON 4



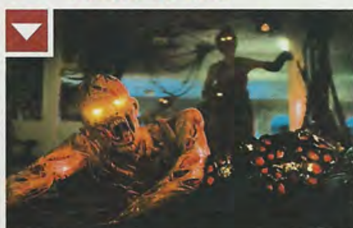
■ VELOCIDAD ■ PLAYGROUND GAMES
■ MICROSOFT ■ 64.99 €



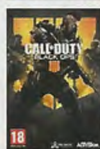
Uno de los juegos de velocidad más completos que puedas imaginar, y donde, con el tiempo, la libertad de un mundo de juego enorme ofrece grandes satisfacciones al fan del género.

■ COMENTADO EN MM 282 ■ PUNTUACIÓN: 84

6 CALL OF DUTY BLACK OPS IIII



■ ACCIÓN ■ TREYARCH/ACTIVISION
■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 59.95 €



La apuesta por el multijugador exclusivo ha sido arriesgada, pero hay que reconocer que, sin ser redondo, el título de Treyarch es un excelente juego de acción bélica.

■ COMENTADO EN MM 281 ■ PUNTUACIÓN: 85

7 CONAN EXILES



■ ROL/ACCIÓN/MMO ■ FUNCOM
■ KOCH MEDIA ■ 39.95 €



Por fin hemos podido explorar las tierras del exilio en busca de nuestro lugar en el salvaje mundo de Conan. Y lo que vemos nos ha gustado. Un juego con gran potencial de futuro.

■ COMENTADO EN MM 277 ■ PUNTUACIÓN: 80

8 PILLARS OF ETERNITY II DEADFIRE



■ ROL/AVENTURA ■ OBSIDIAN
■ KOCH MEDIA ■ 49.95 €



Más, mucho más de lo esperado es lo que ofrece «Pillars of Eternity II». La búsqueda de un dios renegado nos ofrece un mundo fascinante repleto de personajes increíbles.

■ COMENTADO EN MM 277 ■ PUNTUACIÓN: 90

12 KINGDOM COME DELIVERANCE



■ ROL/AVENTURA ■ WARHORSE STUDIOS
■ KOCH MEDIA ■ 49,99 €



La recreación de la Bohemia medieval de «Kingdom Come» es tan realista que asusta. Cada pequeño detalle aporta su granito de arena para hacermos viajar en el tiempo.

■ COMENTADO EN MM 274 ■ PUNTUACIÓN: 86

13 OVERWATCH



■ ACCIÓN MULTIJUGADOR ■ BLIZZARD
■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 49,95 €



La maestría de Blizzard para hacer suyos los géneros y pulir y hacer accesible cualquier tipo de juego, como ha pasado con «Overwatch», es algo... ¡impresionante!

■ COMENTADO EN MM 257 ■ PUNTUACIÓN: 90

14 FALLOUT 76



■ ROL/ACCIÓN ■ BETHESDA GAME STUDIOS
■ BETHESDA/KOCH MEDIA ■ 59.95 €



El lanzamiento de «Fallout 76» ha sido accidentado, con numerosos problemas técnicos, de servidores y un concepto al que le cuesta adaptarse al mundo online, pero el futuro promete.

■ COMENTADO EN MM 282 ■ PUNTUACIÓN: 65

15 WARHAMMER VERMINTIDE II



■ ACCIÓN ■ FATSHARK
■ FATSHARK ■ 27,99 €



El espectáculo brutal de fantasía Warhammer de «Vermintide II» es una delicia para los amantes del universo y de la acción multijugador. Salvaje, divertido y gore. ¡Sensacional!

■ COMENTADO EN MM 275 ■ PUNTUACIÓN: 85

ROL



THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

■ BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

La saga de Bethesda toca techo -por ahora- con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

■ COMENTADO EN MM 203 ■ PUNTUACIÓN: 98

VELOCIDAD



NEED FOR SPEED SHIFT

■ SLIGHTLY MAD / BLACK BOX / EA ■ EA ■ 9,95 €

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

■ COMENTADO EN MM 178 ■ PUNTUACIÓN: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

■ UBISOFT ROMANIA ■ UBISOFT ■ 19,95 €

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

■ COMENTADO EN MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94

DEPORTIVOS

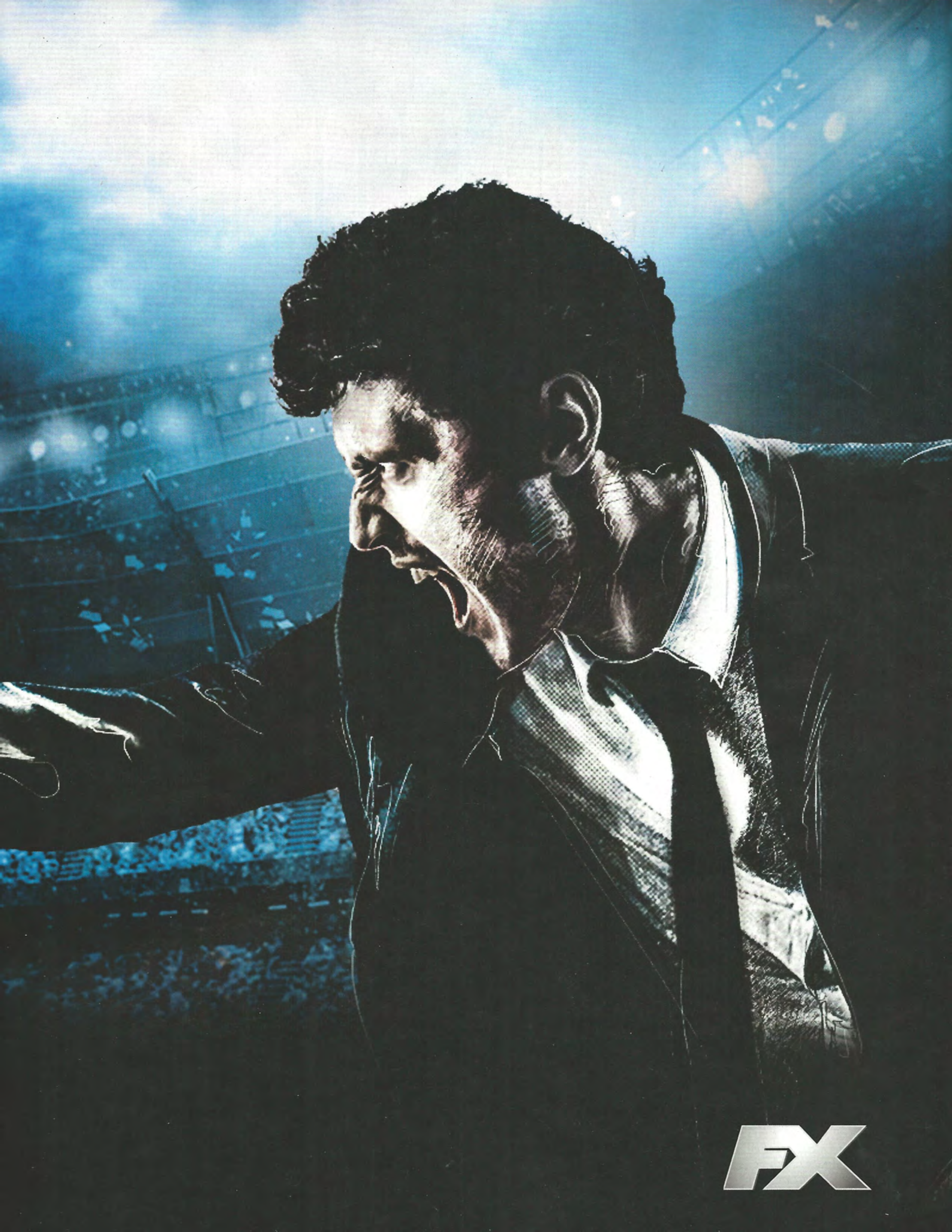


FIFA 14

■ EA SPORTS ■ ELECTRONIC ARTS ■ 19,95 €

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

■ COMENTADO EN MM 225 ■ PUNTUACIÓN: 94


FX

JUMP FORCE

¡Las leyendas del manga luchan en tu PC!

Goku, Freezer, Naruto, Monkey, Yugi... Las mayores leyendas del manga unidas. ¿Lo puedes imaginar? Es una realidad que hará las delicias del fan de la lucha.





Todos conocemos a Goku, a Naruto, a Luffy... quien más, quien menos, todos hemos visto algún capítulo de Dragon Ball, o de One Piece. Y es que el manga, en los últimos treinta años, se ha convertido en un elemento extremadamente popular de la cultura pop. Pero, aunque los fans del manga lo tendrán más que sabido, no todos conocen el origen común de la gran mayoría de estas sagas. Sí, común, porque casi todas ellas nacieron en las páginas de la Shukan Shonen Jump –o Weekly Shonen Jump–, la revista de manga más conocida del mundo, en la que gran parte de estos personajes y series vieron la luz, para luego pasar a editarse en formato de tomos de 200 páginas –lo que los conocedores llaman tankobon– y después, en muchos casos, acabaron como series de TV, donde la mayoría del gran público conocimos a estos personajes e historias que acabaron atrapando la imaginación de varias generaciones.

Muchos de ellos han acabado apareciendo, con los años, en múltiples juegos, con la lucha como principal ingrediente. Algunos, incluso han creado sagas en sí mismos, como los juegos de «Dragon Ball». Pero, ahora, todo adquiere una nueva dimensión, gracias a Bandai Namco y al 50 aniversario de Weekly Shonen Jump –que se ha celebrado en 2018–, con la llegada en un par de meses de «Jump Force», que reunirá a todos estos personajes y sagas –sí, ¡a todos!– en un solo juego, capaz de ofrecer un espectáculo de lucha, poderes, héroes, explosiones, técnicas, llaves y combos més increíbles –y no creemos que sea exagerar– del género. ¿Estás listo para el combate de tu vida?

Todo el mundo Jump

Intentar comprender el concepto mismo de lo que será «Jump Force» puede que no sea fácil si no eres fan del manga, pero, como decíamos, a poco que conozcas a un puñado de los personajes y sagas y reflexiones sobre lo que implica tenerlos a todos reunidos, empezarás a asimilar lo que implicará el juego de Bandai Namco. Puede que no estemos muy familiarizados con personajes como

> “Los héroes más populares del manga saltan al campo de batalla, luchando por equipos”

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción/Lucha
- **Estudio/comp.:** Spike Chunsoft/Bandai Namco
- **Fecha prevista:** 15 de febrero de 2019

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **acción y lucha**, protagonizado por los personajes de las grandes sagas manga.
- El juego es un homenaje a los **50 años de la revista Weekly Shonen Jump**, en que nacieron muchas de estas sagas.
- Podremos jugar en **solitario o en multijugador**, controlando equipos de hasta tres personajes.
- Además de a los grandes héroes del manga, podremos controlar a un **personaje único diseñado por nosotros**, con el editor del juego.









Los héroes del manga se reúnen para librar el combate definitivo. «Jump Force» rendirá homenaje a los 50 años de la revista Weekly Shonen Jump, en la que nacieron muchas de las grandes sagas del género.





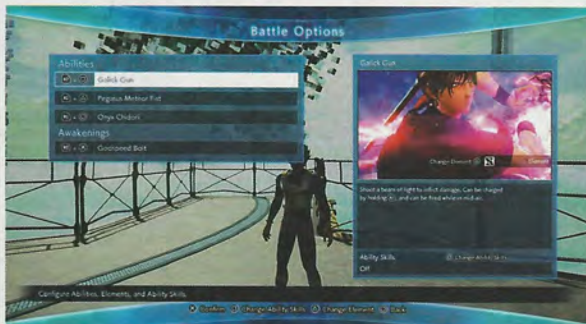
¡NO HAY MEJOR HÉROE QUE EL TUYO!



La creación de un avatar propio en «Jump Force» será uno de sus apartados destacados, diseñando un guerrero único con numerosas opciones... aunque puede que se parezca a alguno ya existente.



La personalización del aspecto del avatar potenciará su esencia de unicidad, pudiendo afectar a áreas básicas como el corte de pelo o algunas secundarias, como múltiples accesorios.



El estilo de combate será el último elemento para definir a nuestro guerrero, configurando habilidades especiales, técnicas de combate y elementos como armas de distintos tipos y los distintos combos.

el Barbanegra de One Piece, pero seguro que el nombre de Freezer o Goku será más reconocible. Ahora, imagina que se enfrentan en una pelea en uno de los escenarios de estas series. Como Namek.

A continuación, súmale más ingredientes. Como que ambos forman equipos en los que aparecen, por ejemplo, Freezer, Vegeta, Naruto, Luffy, Yugi y Monkey. Y que, quizá, puede que en uno de los dos equipos, aparezca un héroe, del que solo tú conozcas su potencial y estilo de combate. Porque tú lo habrás diseñado. ¿A que mola?

Mitos y héroes anónimos

Uno de los atractivos de «Jump Force» será justo ese, la posibilidad de crear equipos de tres personajes –algo similar a lo visto en, por ejemplo, «Dragon Ball FighterZ»– conbinando algunos legendarios personajes de estas sagas de manga con otros creados por los jugadores. Estos avatares podrán estar personalizados tanto en su aspecto como en sus habilidades y poderes, creando un estilo de combate único. Además, podremos llevarlos a los combates multijugador, ya sea a nivel local u online.

En todo caso, además, «Jump Force» está pensado para recrear a la perfección los estilo de lucha de cada personaje y saga, combinándolos de forma explosiva, pero sobre todo equilibrada.

Aquí encontraremos, quizá, uno de los grandes valores de «Jump Force». Y es que, pese a que todas estas sagas nos ofrecen persona-

Cada uno de los personajes conocidos de las series de manga verá reflejadas en el juego sus habilidades. Luffy se podrá estirar, Goku o Vegeta pueden lanzar ráfagas de energía, etc. Pero el equilibrio entre todos los poderes y habilidades de los personajes aseguran combates igualados.







Los equipos de tres personajes serán la base del combate. Es algo similar a lo que se podía ver en, por ejemplo, «Dragon Ball FighterZ». En cualquier caso, «Jump Force» podrá jugarse en solitario o por equipos, tomando la IA como aliada si no quieres entrar en el lobby multijugador.

“Podremos jugar con personajes míticos del manga o diseñar un guerrero único”

jes con poderes y habilidades únicos –Luffy se estira, Goku o Vegeta usan ráfagas de energía, etc.– se está consiguiendo un equilibrio entre el potencial de todos y cada uno de los protagonistas, de modo que no encontremos un personaje hiperpoderoso capaz de tumbar al resto de un solo gesto. La habilidad del jugador tendrá aquí mucho que decir.

Por otro lado, si te gusta la lucha espectáculo –y Bandai Namco nos ha traído muchos ejemplos últimamente– parece que «Jump Force» superará a todo lo visto hasta ahora. Lo que se ha podido ver muestra combates que son un auténtico pandemonium de golpes, combos, explosiones, cinemáticas brutales, esquivas vertiginosas y una libertad de movimientos sensacional, de modo que el jugador pueda verse abrumado, pero a poco que nos metamos en el mundo de «Jump Force», nos veremos absorbidos por el mayor espectáculo de lucha del momento. **A.C.G.**



EL MUNDO JUMP SE FUSIONA CON EL REAL



Los escenarios de combate en «Jump Force» ofreceránuna combinación de decorados inspirados en el mundo real, como las estructuras japonesas de la imagen, con otros fantásticos.



De zonas rurales a urbanas, de extraterrestres a imaginarias. Todo en «Jump Force» se orienta a que esta fantasía de lucha se rodee de un halo de realidad, sumergiendo al jugador en su mundo.



¿Quién no se acuerda de las naves de Capsule Corporation en «Dragon Ball»? Los mundos de Goku y sus amigos, como Namek, también serán escenarios de los combates de «Jump Force».



JOHN CARMACK

PROGRAMADOR. EX-ID SOFTWARE. CTO DE OCULUS. CREADOR DE MOTORES. GURÚ DEL 3D. GENIO. 48 AÑOS.

Su pasión por los ordenadores y la programación le viene de niño. Según la leyenda, a los 14 años intentó robar un Apple II con un amigo pero le pillaron, pasó un año en un centro de menores y, al salir, sus padres le compraron el ordenador, con el que pasaba días enteros programando.

Tras dos semestres en la Universidad abandonó los estudios para trabajar como programador para Softdisk, donde conoció a John Romero, Tom Hall y otros con los que fundó id Software.

El nombre de id Software se debe a John Carmack, que se basó en el trabajo de Freud sobre el ego, el superego y el id, y lo que implica –el "núcleo de nuestro ser"–, para denominar al estudio.

Es responsable de algunos de los motores 3D más revolucionarios de la historia, siempre en PC, desde los de «Wolfenstein 3D» o «Doom», al de «Quake», Antes de dejar id Software, creó el "id Tech 5", para «Rage», con la "megatextura".

Fundó una empresa, Armadillo Aerospace, como hobby para estudiar y crear tecnología para otra de sus pasiones, los cohetes espaciales.

Dejó id Software para trabajar en Oculus como director técnico. Ello conllevó que Zenimax, dueña de id Software, demandara a Oculus por robar tecnología desarrollada por John Carmack.

En 2018 se han cumplido 25 años del lanzamiento de «Doom», su primera obra maestra, de la que es el gran responsable.

Puedes seguirle en Twitter en:

@ID_AA_Carmack